LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N° 74 SEPTEMBRE 1996



Syndicate Wars
BULLFROG met le feu !

RIPPER
La soluce

Quake
Faut-il craquer ?

50 pages de tests
42 pages de previews
& reportages

Z
le nouveau jeu
des Bitmap
tient-il ses promesses ?

LightHouse,
la belle
aventure

T 2788 - 74 - 35,00 F

N° 74 • SEPTEMBRE 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

La dimension 100 % LucasArts™

Le sim. de LucasArts : L'Enfer et le Paradis sont à votre portée...
dans un jeu de stratégie original et rempli d'humour !



POUR 2 JEUX ACHETÉS

PARMI CES QUATRES TITRES

Recevez gratuitement un jeu de votre choix dans la collection LUCASARTS™

LUCASArts™ Collection



Pour bénéficier de cette offre exceptionnelle, adressez-nous sur papier libre : Vos coordonnées, le ticket de caisse faisant preuve de votre achat Le titre exact du jeu choisi parmi les neuf titres de la Collection LucasArts™ à Ubi Soft 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil.

OFFRE VALABLE DU 1ER SEPTEMBRE 1996 AU 31 OCTOBRE 1996 ET UNIQUEMENT POUR LE FORMAT PC CD-ROM.

Sommaire

JOYSTICK 74 • SEPTEMBRE 1996

LES TESTS DU MOIS

MAC CD-ROM

PC CD-ROM

ET ENCORE...

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Cooli, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone
TESTS : Bob Arctor(Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert),Iansolo(Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon), Cooli (Bruno Cardot).
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gavinet, Mic Dax, Sylvain Simono.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin & Marie Legrand
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Claudine Lefèbvre 41 34 87 25
Assistant : Antoine Thomas 41 34 86 93
Abonnement : Tél. : 44 89 41 15
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax
Animateur : El fredo
Photogravure : SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM – INTEGRAAL
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : Light House © Sierra /Syndicate Wars © Bullfrog
Ce numéro comporte un encart d'abonnement broché à l'intérieur du magazine.
Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD-ROM : Fabien Deleval, Lord Casque Noir, Cooli.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1995







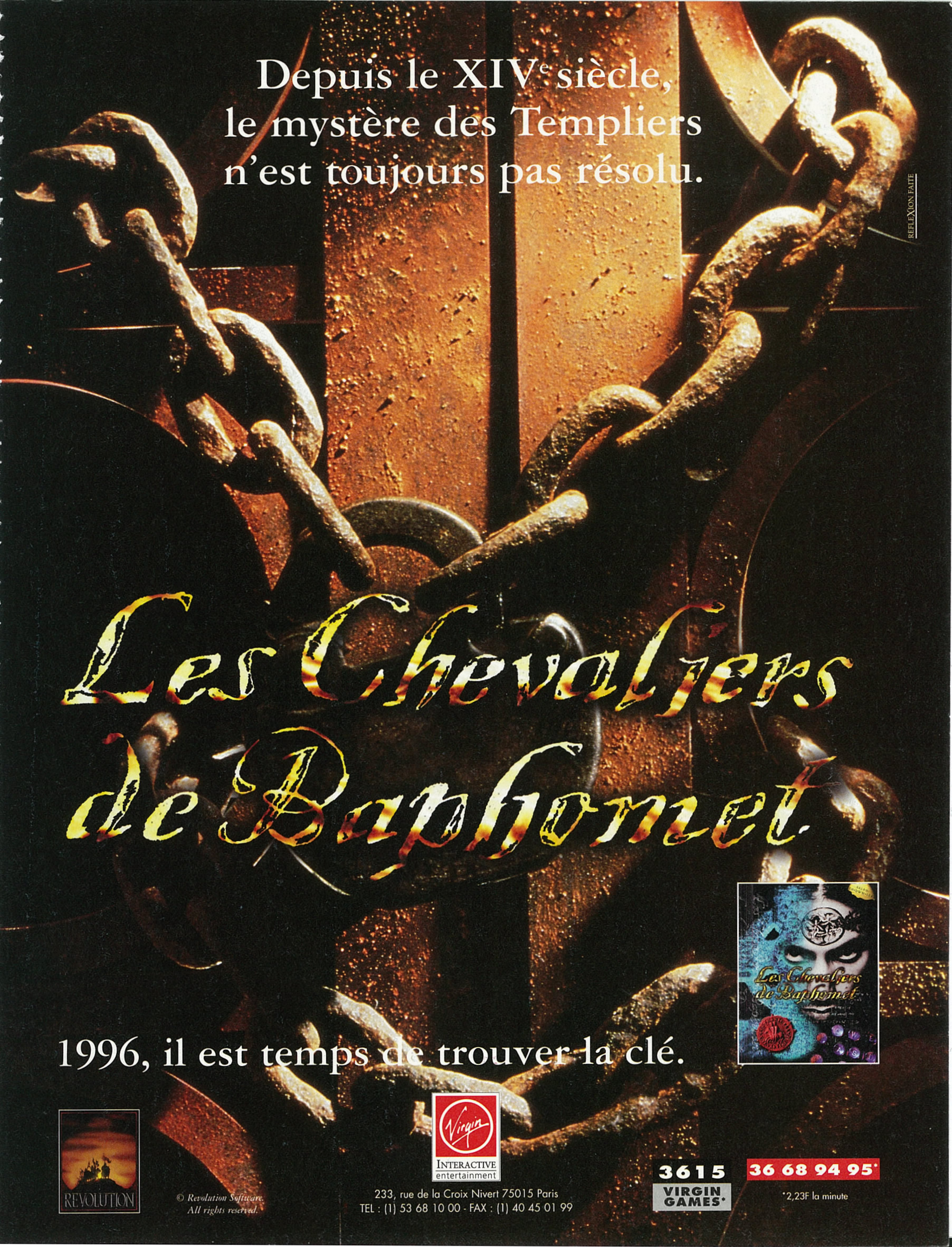












Depuis le XIVe siècle,
le mystère des Templiers
n'est toujours pas résolu.
REFLEXION FAITE
Les Chevaliers de Baphomet
Les Chevaliers de Baphomet
1996, il est temps de trouver la clé.
REVOLUTION
© Revolution Software. All rights reserved.
Virgin
INTERACTIVE entertainment
233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris
TEL : (1) 53 68 10 00 - FAX : (1) 40 45 01 99
3615 VIRGIN GAMES*
36 68 94 95*
*2,23F la minute

Sommaire CD

Inutile de le cacher, la partie PC du CD du mois dernier fut une véritable catastrophe. Deux démos ne marchaient pas et le shareware de Duke Nukem 3D ne fonctionnait que moyennant une manipulation que nous n'avions pu vous préciser dans le magazine. Bref, c'était pas beau à voir et nous en sommes désolés. Nous avons donc ce mois-ci apporté un soin tout particulier à la création du CD en y incluant notamment une version allégée de l'interface que vous étiez nombreux à nous demander. En espérant que ce CD vous donnera entière satisfaction, veuillez accepter une dernière fois nos excuses les plus sincères. Mea Culpa !

LA PARTIE PC

1 Ce qu'il faut savoir sur l'interface.

Notre interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD 2x.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

L'interface requiert les extensions WIN32S et WIN G. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en vous rendant dans le Gestionnaire de Programmes et en cliquant Exécuter dans le menu déroulant Fichier. Puis cliquez ensuite sur le bouton parcourir, sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que tout est déjà installé, sinon il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine et en lançant SETUP.EXE. Attention, l'installation nécessite 7 Mo dans la partition Windows. Si l'interface est trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE au lieu de JOYSTICK.EXE. Vous aurez accès à toutes les rubriques via une seule et même page, et ce de manière bien plus rapide.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface requiert les extensions WIN32S et WIN G. Voir explication dans l'installation sous Windows 3.1 L'installation nécessite 2 Mo dans la partition Windows 95. Si l'interface est trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE au lieu de JOYSTICK.EXE.

LES COMMANDES DE L'INTERFACE.

Quelques commandes utiles :
Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant
Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière
Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface
+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom
Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin.
Touches ALT + F4 pour revenir instantanément sous Windows

CONSEILS :

L'interface fonctionne en 256 couleurs. Pour voir les vidéos en 16 millions de couleurs, les lancer via le Lecteur Multimédia (groupe Accessoires de Windows). Les vidéos se trouvent dans le dossier DATA\VIDEOS\ du CD-Rom. Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur (Windows 3.1 uniquement), vous pouvez lancer SETUP.EXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD.

2 Les démos.

SYNDICATE WARS (TEST PAGE 58)

Jouable
Système : DOS
Editeur : Bullfrog/Electronic Arts

Cette démo ne fonctionne qu'à partir du DOS. Sous Windows 95, rebootez votre ordinateur en mode MS-DOS. Vous pouvez tenter l'installation depuis une session DOS, mais cela risque de planter votre machine. Une fois sous DOS, donc, rendez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SYNDWARS du CD et tapez INSTALL.BAT.

TIME COMMANDO (TEST PAGE 64)

Jouable
Système : DOS et WIN95
Editeur : Adeline/Electronic Arts

Time Commando jouit d'une réalisation sans faille et plonge le joueur dans une histoire à laquelle on a envie de croire. DOS ou Win95. Sous DOS, placez-vous dans le dossier TIMECO du CD et tapez INSTALL.BAT. Sous WIN95, placez-vous dans le même répertoire et lancez SETUP.EXE. Là, le programme vous demandera s'il doit installer DirectX2. Répondez "oui" si DirectX2 n'est pas déjà dans votre ordinateur. L'installation terminée, relancez l'ordinateur et choisissez à nouveau SETUP.EXE de Time commando, puis cliquez sur JOUER.

CYBERSTORM

Jouable
Système : Windows
Editeur : Sierra

Un wargame de nouvelle génération. Pour l'installer sans passer par l'interface, ouvrez le répertoire \DATA\DEMOS\CYBERSTO du CD et lancez l'exécutable.

THE SETTLERS II (TEST DANS JOYSTICK 72)

Jouable
Système : DOS
Editeur : Blue Byte

L'un des clônes de Populous les plus réussis. Voici la démo du second volet. Pour l'installer, retournez sous DOS ou redémarrez en mode MS-DOS sous WIN95. Rendez-vous ensuite dans le répertoire \DATA\DEMOS\SETTLERS et lancez l'exécutable INSTALL.BAT

LEMMINGS PAINTBALL

Jouable
Système : Windows
Editeur : Psygnosis

Un jeu sans grande prétention mais qui ravira les plus jeunes. Pour le lancer hors interface, démarrez SETUP.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\DEMOS\LEMBALL

RALLY FEVER

Jouable
Système : DOS
Editeur : Silver Lightning

Pour installer le jeu, vous devez retourner sous DOS ou redémarrez l'ordinateur en mode MS-DOS sous WIN95 et vous rendre dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY du CD et tapez INSTALL.BAT

RAMA (PREVIEW PAGE 40)

Non jouable
Système : DOS
Editeur : Sierra

Pour lancer l'installation de cette démo sans passer par l'interface, exécutez SETUP.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\DEMOS\RAMA du CD-Rom.

SHATTERED STEEL

Jouable
Système : DOS & WIN95
Editeur : Interplay/CIC

Fans des Mechwarriors, Shattered Steel est fait pour vous. Pour l'installer, il suffit de lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SSTEEL, et ce sous une session DOS pour WIN95 et directement sous DOS.

KICKOFF 96 (TEST DANS JOYSTICK 73)

Jouable
Système : DOS
Editeur : Anco/Virgin

Ne s'installe qu'à partir du DOS et non d'une session DOS. Rendez-vous dans le dossier \SETUP du CD et lancez l'exécutable SETUP.EXE. Attention, cette démo est assez instable.

MARATHON II

Jouable
Système : WIN95
Editeur : Bungie

Encore un clone de Doom. Celui-là nous vient du Mac. Pour l'installer, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MARATH2 du CD et démarrez SETUP.EXE. Attention, nécessite DirectX2 pour vous lancer. Si vous avez déjà installé Time Commando, vous n'êtes pas obligé de réinstaller DirectX2. Cette extension de Windows peut modifier le comportement de votre machine.

3 Les Sharewares

Vous trouverez des dossiers sur Panzer General, Civilization 2, des avions pour FS5, des sauvegardes et des textures pour GP2, des mises à jour de jeux et tous les utilitaires possibles et inimaginables pour Quake, sans oublier les derniers Anti-virus.

4 Les programmes des lecteurs

La sélection des meilleurs programmes que vous nous ayez envoyés. Parmi eux, un simulateur de vol, un logiciel de retouche d'images, des jeux de Tarots. Bravo !

5 Les vidéos

Bandes annonces de Phantasmagoria II et d'Archimedean Dynasty.

6 Le reportage du mois

Nous sommes allés chez Core Design pour filmer l'équipe de développement qui nous concocte un excellent produit nommé Tomb Raider.

7 Les plus belles images du mois

Nouvelle rubrique sur le CD. Vous pouvez désormais retrouver une sélection des plus beaux écrans de jeux faisant l'actualité. MDK, le dernier soft de Shiny Entertainment, inaugure le bal.

8 La Galerie

Vos plus belles images et animations seront regroupées dans cette section et certaines même récompensées. Toutes les infos dès le prochain numéro.

9 Le Quoi de Neuf

Une sélection des nouveaux matériels et périphériques complétant la rubrique du magazine.

10 La solution

Vous retrouverez tous les mois une solution de jeu sur le CD. Son auteur recevra un chèque de 100 francs.

LA PARTIE MAC

CD Mieux-Mieux change légèrement de formule et de ton. Dans ce numéro, toutes les infos sur les jeux les plus attendus de la rentrée, un dossier sur Escape Velocity, des mises à niveau de jeux et le plein de sharewares. Nous rétablirons la présence, dès le mois prochain, des rubriques similaires à celles que l'on trouve sur la partie PC, à savoir un recueil des meilleurs images et programmes de nos lecteurs, des astuces, la liste des développeurs et toutes sortes d'infos utiles.

ERRATUM : DUKE NUKEM 3D

Pour installer le Shareware 6 niveaux du CD précédent, vous devez recopier le répertoire contenant Duke Nukem sur le disque dur, retourner sous DOS ou sous session DOS, vous placer dans le répertoire du disque dur où vient d'être transféré Duke 3D, et taper la commande : ATTRIB *.* -R.

IMPORTANT

Le CD-Rom n°16 fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom, et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable de pertes et profits ou de revenus, de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Courrier

Que voulez-vous que je vous raconte ? C'est la page du courrier des lecteurs, et c'est là que l'on publie les lettres (des lecteurs) et les réponses (de la rédaction).
Ça se passe comme d'hab. à : JOYSTICK, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Cyrille Baron

Pourquoi ? Comment ?

Pourquoi ne faites-vous pas un comparatif entre le Pentium et l'une des meilleurs consoles (par exemple la PlayStation) car je crois qu'il y a un doute ?
Comment se fait-il qu'un jeu sur CD-Rom soit vendu 350 F, alors qu'un CD ne coûte que 10 F à tout casser, plus bien sûr la main-d'œuvre ?
Pourquoi ne montez-vous pas un club contre Machintruc 95 au lieu de nous rabâcher à chaque fois que c'est bourré de bugs. Ceci dit, je l'ai pas.
K. Castelain

On ne compare pas l'incomparable. Et puis, il faudrait déjà savoir quelle est la meilleure console et c'est un débat dans lequel on ne souhaite pas rentrer. Merci aux lecteurs de ne pas écrire pour nous dire que l'UltraMachin est mieux que la Playtruc ou le contraire. On s'en fout. Il est certain que jouer à Destruction Derby sur Pentium, c'est dix fois plus onéreux que sur PlayStation pour un résultat équivalent ; mais l'intérêt du Pentium, c'est le reste, ce qui n'existe pas sur consoles : les simulateurs de vol, les applications, les jeux de rôles, d'aventure, etc. Merci de vous abstenir également d'écrire si vous trouvez que Destruction Derby est mieux sur console ou Pentium. On s'en fout aussi. Les jeux coûtent plus cher que le prix du support parce qu'il s'agit de jeux, justement, et non pas de disques vierges. Tu parles de main-d'œuvre ? Ben oui, il y en a plein. C'est aussi pour ça qu'un tableau de Gauguin vaut plus cher que le prix du cadre, de la toile et de la peinture. Si on suivait ce raisonnement, l'équipe de Joystick recevrait pour tout salaire un numéro de Joystick. C'est un excellent journal, certes, mais ça ferait un peu juste.
En ce qui concerne Billou, nous n'avons plus trop le temps de faire les malins car nous utilisons Windows 95 à la rédaction et il faut le réinstaller en moyenne deux fois par semaine.

demain

Il est 22 heures, je suis bloqué dans Land of Lore, alors je vais en profiter pour écrire à Joystick. Je possède un ordinateur depuis cinq ans. À son apparition, cet engin était synonyme de grosse machine réservée aux spécialistes et autres binoclards surdoués. Aujourd'hui, on ne peut plus ouvrir un bouquin, regarder une émission sans qu'on nous parle de "multimédiainteractifcyberinternet". Aujourd'hui, tout à coup, l'informatique devient branché. Alors je me demande si ces termes barbares et l'informatique ne seraient pas qu'une mode ? À force de répéter à tout le monde que tout le monde aura un ordinateur à la maison dans dix ans, les familles achètent sans trop savoir pourquoi un machin multimédia. Je me demande si l'informatique ne va pas retomber un jour et être remplacée par une autre mode. Bon, je m'emballe (ça ne me réussit décidément pas, les cours de philo) et je ferais mieux d'aller me coucher.
G. Bigot, La Roche sur Yon

Il est vrai que l'engouement des médias pour l'informatique est souvent ridicule, mais je ne pense pas que l'informatique soit une mode. Les joueurs évolueront peut-être, les jeux de demain seront peut-être plus grand public (et je tremble à cette idée), la presse informatique ira prendre une retraite bien méritée au paradis des fanzines de luxe, mais l'informatique en tant qu'outil a encore de beaux jours devant elle. Notre siècle nous assomme de données, et l'ordinateur est justement à même de les traiter. En revanche, il est probable que le jour où cet engin sera devenu aussi courant et simple d'emploi qu'un appareil photo ou un téléviseur, on se contentera de l'utiliser sans en parler. Regardez justement la photographie. Dans les années 70, il existait de nombreux magazines techniques traitant de long en large des joies de la prise de vue ou du développement à domicile. De nos jours, tout le monde utilise un appareil automatique, et les journaux technique ont presque tous disparu. C'est à peine si l'on trouve quelques revues parlant de la photo en tant qu'art. Même remarque avec la télé. On veut bien s'informer sur les programmes, mais qui aurait l'idée saugrenue de lancer une revue technique comme celle des années 50 où les tests de téléviseurs faisaient la joie des branchés de l'époque ? L'informatique de demain sera à mon avis aussi intégrée que ces outils, juste un moyen et non plus une finalité.

MiMac

Je suis mécontent de la politique menée par la plupart des éditeurs de jeux en ce qui concerne le Macintosh. Pourquoi un produit PC met-il autant de temps à être importé sur Mac ? Est-ce aussi long de convertir un jeu d'une plate-forme à l'autre ou s'agit-il de problèmes de licences avec Apple ?
Guido, Tournai

Certes, on ne peut pas dire que les éditeurs se bousculent pour sortir des jeux sur Mac. Il y a deux raisons à cela. D'une part, ce marché est moins important que celui du PC, et un éditeur préfère donc utiliser ses équipes de développeurs pour créer un produit sur PC qui se vendra très bien plutôt que de monopoliser du temps et du matériel pour une version Mac. De plus, la politique d'Apple en matière de jeu étant assez floue et différente dans chaque pays, difficile de s'y retrouver. Alors que Apple Angleterre semble vouloir mettre l'accent sur les jeux et impose des PLV (présentoirs sur le lieu de vente) aux revendeurs, Apple France ne semble pas trop se préoccuper de ce marché. Bref, il va s'agir de sortir de ce cercle vicieux. À Joystick, nous essayons depuis des mois de parler des jeux Mac, mais ce n'est pas évident. De nombreux éditeurs oublient de nous envoyer les versions Mac de leurs produits. De plus, les branchés du Mac étant plutôt débrouillards, les jeux circulent souvent en import avant leur sortie en France. Tester un jeu que 80 % des utilisateurs ne pourront pas se procurer prendrait trop de place.

Top Secret

Je suis intéressé par les méthodes de cryptage (codage-décodage) et je vous serais reconnaissant de me faire parvenir une bibliographie des ouvrages relatifs à ce sujet.
G. Martin

2Ø≥38Ø¥9:∞¥;?±¥@D±µ
DF∞µGN±∑RZ68ú%%¿@p
o o v v % ¥ ê L —
ànRp'Qppoovv%Ilw%Onpoo
M ƒ † % Z % u Ÿ n ≤ p
Q»ë ` %vv%l ±Ä 8 -
ÂSoTg≈æ%—%ØƒBXa

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

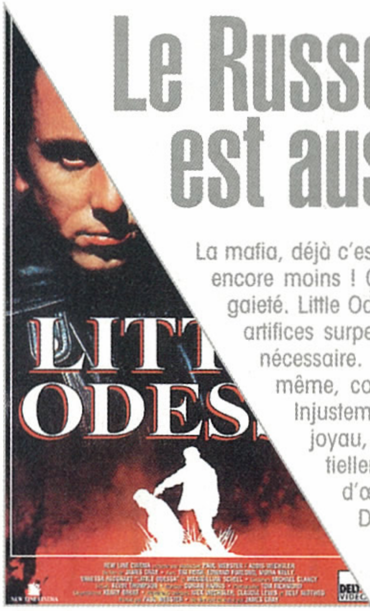
Edito

Et nous oublierons la lumière, la caresse du vent, nous oublierons que les filles allaient à demi-nues, nous oublierons le goût du sel et des confidences. Ce sera septembre, nous oublierons l'éditor... Flûte ! J'ai failli oublier l'édito. Nous avons profité de cette rentrée pour dépoussiérer la maquette de Joystick. Explications en page 55. Moins de textes (un peu), plus de clarté (beaucoup), et grand retour des "Jeux Cracks CD" et de "En détresse" dans le magazine. Finalement, c'était pas une bonne idée de coller ça dans le CD. Le lecteur est roi. Alors ça vous plaît, ce nouveau Joystick ? N'hésitez-pas à nous faire part de vos remarques. Merci à ceux qui ont répondu au sondage, nous sommes en train d'analyser tout ça. Pour l'instant, il ressort de cette enquête que vous vous intéressez aux jeux vidéo. On va essayer d'en savoir plus. Les lecteurs fidèles seront heureux d'apprendre que les abeilles continuent à se foutre d'Internet (cf. Joystick n° 63 page 55).

Cyrille Baron

Little Odessa





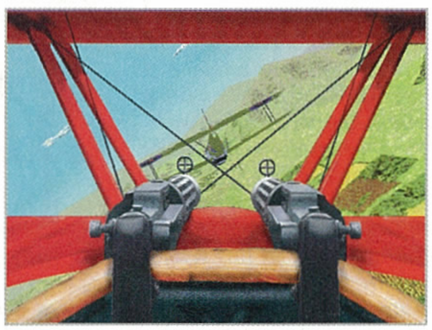
Le Russe est austère

La mafia, déjà c'est pas drôle, mais la mafia russe, on rigole encore moins ! Ça tue à tout-va sans le moindre rictus de gaieté. Little Odessa est un film d'une grande austérité, sans artifices surperflus, servi par des dialogues réduits au strict nécessaire. Une ambiance de 3,5 tonnes, froide, gelée même, comme le climat de ce quartier russe de Brooklyn. Injustement demeuré dans l'ombre, Little Odessa est un pur joyau, ainsi que la bande-sonore qui l'accompagne, essentiellement composée de chœurs soviétiques extraits d'œuvres traditionnelles et contemporaines.
Delta Video, 145,00 F environ.

Regarde-moi et écoute-moi car je suis le Messie. Et arrête de mettre les doigts dans ton nez. Benoît 39

Raide Baron

Red Baron 2 sortira un peu plus tôt que Sierra Pro pilot. Cette suite de l'un des meilleurs simulateurs de coucous sauce années 20 proposera moult améliorations, comme une gestion globale du champ de bataille, 35 nouveaux avions jouables, des possibilités de glaner des informations sur l'ennemi par l'espionnage, ainsi que de recevoir des lettres larmoyantes de votre belle. Très très attendu et pour février/mars.



"Tout ce qui était sec, Dieu l'appela Terres, et tout l'amas des eaux, il l'appela Mers. Dieu crut que cela était un bon jeu de mots." Genese 1.10

Télex

"C'est une période formidable pour aborder le genre interactif", a déclaré Jeff Yapp, président de Twentieth Century Fox Home Entertainment International. Jeff Yapp est le premier cas recensé d'Alzeïmer chez un organisme uni cellulaire.

BOURGEOIS AU GRAND CŒUR

Les 5 et 6 octobre 1996, dans le parc Saint-Paul de Bourges, se déroulera le projet Moult'immediat. Premier volet : un salon dédié à l'informatique avec applications spécifiques, c'est-à-dire la musique, l'éducation, les jeux et le multi-chose en général. Second volet : affrontement en réseau (100 bécanes connectées !) pour jouer à Warcraft II, Duke3D, etc. Ça coûtera 50 balles. Les bénéfices seront entièrement reversés à la Banque Alimentaire et aux Restaus du Cœur. Pour que les pauvres puissent s'acheter des téléphones cellulaires. Une noble cause, quoi ! Association Moult'immediat, 22 Impasse Mozart, 18000 Bourges.

"Donne-nous chaque jour notre pain quotidien, brioché de préférence." Luc 9 : 12

Les JO d'Atlanta déjà sur CD-Rom

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Virgin Interactive aura été très rapide sur ce coup-là. Début septembre sortira "1996: Les Jeux Olympiques d'Atlanta", le centenaire de l'olympisme moderne. Édité par Virgin et réalisé avec la collaboration de l'AFP (Agence France Presse). Du coup, le CD est rempli ras la tronche de près de 1 500 photos des meilleurs moments d'Atlanta, de tous les résultats et en particulier ceux des 315 Français embarqués pour les jeux ainsi que des commentaires par les journalistes de l'AFP et d'Europe 1.



Joli, une sacré aubaine pour les fans de sports ou pour ceux qui se sont découvert un intérêt pour les épreuves sportives des JO.
Faut dire que les derniers jeux étaient excellents, particulièrement en athlétisme. Et surtout dans les épreuves féminines, n'en déplaise à ce gros con de Pierre de Coubertin, dont on nous parle un peu trop avec une petite larme patriotique au coin de l'œil. Le Pierrot a dû se retourner plus d'une fois dans sa tombe cette année, lui qui ne concevait pas les jeux ouverts aux femmes.

Pierre fit sortir tout le monde, et se mettant à genoux, il pria ; puis se tournant vers le corps, il dit: «Marie-Jo, lève-toi.» Elle ouvrit les yeux, et lui colla un pain. Actes 9.40

Télex

Récemment breveté aux USA, le logiciel d'animation 3D "Character", développé à Paris par Raymond Perrin, intéresse les grands éditeurs américains. Un litige oppose déjà ses auteurs et propriétaires au puissant groupe Microsoft dans le cadre d'une procédure judiciaire pour contrefaçon.

PINGOUIN

Gametek fait son Jeff Minter. Après les attaques de dromadaires mutants, nous voilà avec des pingouins mutants. Des pingouins. Les bestioles ridicules qui se tortillent sur la banquise en essayant de pas trop se gauffrer, vu qu'ils n'ont pas de bras, les pingouins, pas de mains, rien, pour se rattraper. Des pingouins mutants, nom de Dieu.
Mutant Penguins, de Gametek, donc, sur PC CD-Rom, s'annonce comme un Lemmings à l'envers : au lieu de sauver des bestioles stupides, il faut les massacrer. On leur pose des pièges, on leur jette des bâtons de dynamite ou on déverse sur eux des pots de glue.
On n'a pas grand-chose pour l'instant, une photo par-ci par-là, et le concept qui nous fait bien rigoler (mais avec Jeff Minter on se méfie un peu). On en reparle plus en détail (des pingouins...) dans les previews très bientôt.

"Et tous les pingouins au ciel, sur terre, sous terre et sur mer, tous les pingouins, TOUS, je les entendis gémir. Apocalypse 5.13

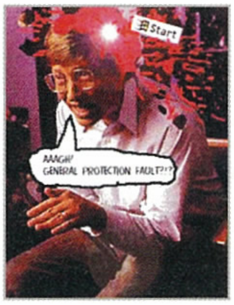






La sionexplo de la cefa à Loubi





Gilmore et le Kiwi Internet Group sont des gars bien : ils aiment les comics et s'éclater. Ils maintiennent sur le Web un site tordant qui s'appelle Way Of The Exploding Head (référence à Way Of Exploding Fist, un superbe jeu de karaté sur C64). L'adresse : **http://www.king.net/gilmore/head/.** On y trouve Eltsine, Tom Hanks et bien d'autres. On n' a pas résisté à l'idée de vous en passer un extrait, devinez pourquoi ?

Le prophète dit: "Tu ne blasphèmeras pas sur l'image de Dieu en te comparant à lui. Et Bill Gates répondit: il faut bien avoir un modèle. BILLGA~1.DLL





news

Bonne route Cooli!

C'est bizarre, la vie, des fois. Regardez, tiens, notre gars Cooli à nous, notre testeur, là, vous le connaissez aussi, notre Cooli... Bah il s'en va, hop, pfffiuttt, c'est son dernier numéro de Joystick que vous avez entre les mains, là. C'est bizarre, ça fait drôle. Mince. Nous étions habitués, et tout. Habitués à le voir un café à la main en permanence, la clope roulée au bec. Habitués à ses gloussements. On prenait un malin plaisir à le provoquer, à le trimbaler dans les sujets sur lesquels il s'emportait à chaque fois. Tout ça, quoi. On était habitués à ce qu'il nous taule à Warcraft ou Duke Nukem. Tout ça, mince. Habitués à sa tronche de mec qui vient de se lever, même quand il ne venait pas de se lever, qu'il avait passé une nuit blanche au bureau, à chasser les démos sur le Net.

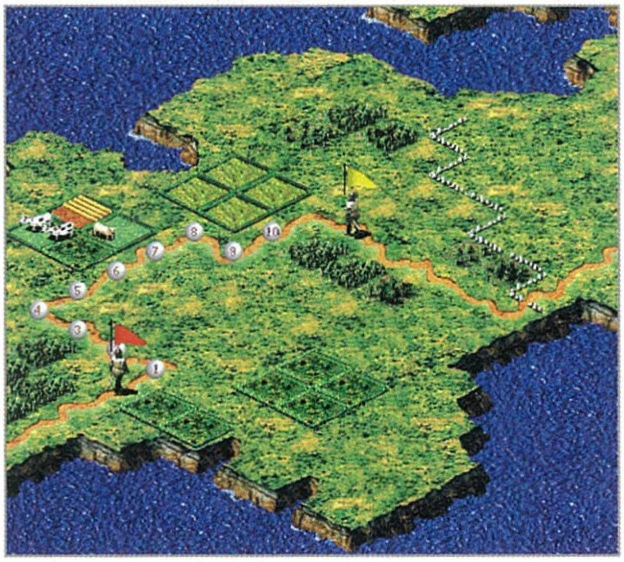
Et voilà qu'il est parti, qu'il nous quitte, qu'il a décidé d'aller rigoler ailleurs. Allez, tiens, on le reverra bien de temps en temps, le monde est petit, et celui des jeux vidéo est un nain.

Si vous le croisez sur IRC, dites-lui au revoir de notre part.

Il y aura des pleurs et des grincements de dents, quand vous verrez Cooli quitter le royaume de Joystick. Alors viendra du levant et du couchant, l'odeur de ses clopes ; et du Nord et du Midi, celle des cafés renversés. Alors vous vous souviendrez. Luc 13.28

Télex

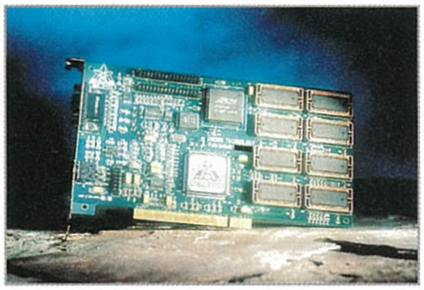
La version 6.0 de World Atlas pour PC CD et Mac CD sortira en novembre. Développé et édité par Mindscape, cet Atlas comprendra 400 cartes en couleur. Bonne idée, des photos satellites d'une vingtaine de régions ou de sites particuliers sont accessibles.



Simulateur de Rois crevés

Lord Of The Realm nous revient dans sa deuxième version : jeux en réseau, superbes cinématiques, combats en temps réel. Ça se déroule il y a 8 siècles en Angleterre, après le décès d'Edouard 1er. C'est chez Sierra et c'est prévu pour novembre.

«Mais tu iras dans la maison de mon père et de ma famille prendre une femme pour mon fils, mais pas la mienne.» David IV.16



La 3D en fleur

Orchid annonce sa propre carte 3D. La farenheit Video 3D est architecturée autour d'un processeur S3 et d'une mémoire mono-cycle de Silicon Magic. La résolution peut atteindre 1600 x 1200 et la fréquence de rafraîchissement 160 MHz. Elle supporte Direct3D, l'API de Win 95. Avec 2Mo de RAM EDO, on devrait la trouver à moins de 1500 F.

"L'aveugle se leva, y alla et à son retour, il voyait en 3D mappée". Jean 9-7

Le nouveau warp

Les premières versions Béta du nouveau système d'IBM sont enfin disponibles. Merlin, c'est son nom de code, est la nouvelle version d'OS/2 Warp. Parmi les nouveautés, on compte l'intégration d'Internet dans le noyau, y compris le langage Java, la reconnaissance vocale et la dictée, l'intégration du Plug & Play, une interface plus robuste et davantage d'ergonomie. C'est visuellement très réussi, et la version finale devrait pouvoir exécuter les programmes de Windows 95. À suivre de très près.

«Le premier lui dit : je viens d'acheter Unix et il faut que j'aille le voir, je t'en prie, excuse-moi. Un autre dit : je viens d'acheter OS/2 et je pars pour l'essayer ; je t'en prie, excuse-moi. Un autre dit : je viens de planter Windows 95 et c'est pour cela que je ne puis venir» Luc XIV18

PlayStation magazine

Notre confrère consoleux PlayStation Magazine annonce fièrement la sortie très prochaine de son numéro 5, dans tous les kiosques, le 6 septembre. Comme d'habitude, le magazine est accompagné d'un CD pour Sony PlayStation rempli de belles choses, et cette fois encore plus impressionnantes que d'habitude : une démo jouable de Tekken 2, une démo jouable de Fade to Black, un clip-montage de FFF et un utilitaire qui anime votre écran de tout un tas de trucs 3D si vous collez un CD audio dans votre console.

Et encore, je ne vous parle pas du contenu du magazine, incontournable pour savoir tout ce qui se passe du côté de la PlayStation !

"Alors Hérode, se voyant joué par les mages, entra dans une grande fureur et envoya tuer tous les enfants qui n'avaient pas acheté PlayStation Magazine" Iggy 3.16

Télex

Pénétration réussie de Macromedia à l'intérieur de Windows95 et Internet Explorer 3.0 qui incluront désormais la technologie Shockwave. À l'heure actuelle, aucun avortement n'est prévu.

news

ÇA TOURNE, JE VAIS VOMIR

Cumulez les beauferies : grâce au CD "l'art de la vidéo", chez Sybex devenez un abruti multimédia... avec en plus un caméscope en bandoulière ! Manque encore le GSM dans la poche pour atteindre le stade ultime et tant convoité du Parfait Abruti Multimédia. Le CD est mal fait et peu instructif, avec des vidéos Quick Time en dessous de tout filmées par ma tata Monique.

"Tu es l'Éternel notre Dieu qui fait souffler le vent, tomber la pluie et recharger les batteries." David IV 13



Warp fait la synthèse



Neon Grafix 3D est l'un des premiers logiciels de 3D semi-professionnels pour OS/2 accessibles au grand public. Comparable à 3D Studio sur bien des points, il propose un modeleur puissant, un module de rendering et d'animation. Entre autres focntionnalités, citons l'outil de déformation élastique, le morphing multi-phase, la prévisualisation en temps réel, les liens complexes entre les objets, les structures hiérarchiques, les effets 3D et la grande vitesse de calcul. Vous trouverez la version démo sur le prochain CD de Joystick ou sur Internet **http\\www.neongrafix.com** En attendant, sachez que Neon Graphix 3D existe en deux versions : light et complète. La première, vendue à 390 F, limite le calcul au 320 x 200 et ne dispose pas de Morphing. La seconde coûte 4 990 F et s'accompagne d'un coffret luxueux, d'une cassette vidéo et d'un CD-Rom plein de textures et d'objets. Un excellent produit qui ravira le monde entier, mais aussi les habitants de Glutok que je salue au passage. Glutok, une petite planète sur laquelle il fait bon vivre. À Glutok, tout le monde débloque. Vive Glutok, on ne le dira jamais assez.

«Heureux qui prendra part au repas dans le royaume d'OS/2 (et sur Glutok)» Luc 14-15

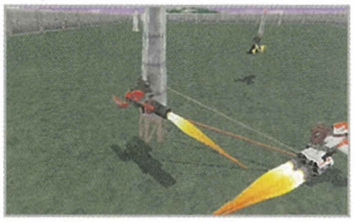
Joe la science



GANYMEDE

Cadillac Dinosaurs, Wing Nuts, Load Star... autant de titre qui ont fait la joie de nos poubelles. Rocket Science paraît cependant vouloir redresser sa fusée qui, avouons-le, paraissait bien mal lancée. Quatre nouveaux produits s'apprêtent donc à être mis en orbite : Obsidian, The Space Bar, Rocket Jockey et Ganymede. Certains sortiront tantôt sur PlayStation, tantôt sur PC, tantôt sur Mac ou tantôt pas du tout mais ça m'étonnerait. Le premier, Obsidian, est un mélange de Myst et de 7th Guest, à la différence près que ça se passe dans l'espaaaaaace, comme avec les cochons. Le monde d'Obsidian s'inspire également de celui d'Escher avec des pièces à plusieurs sens et de fausses perspectives. Vous marchez sur un sol qui fait office de plafond, qui est en fait le mur de la pièce vue de l'autre côté à l'envers. The Space Bar ne ressemble à rien de connu. Vous incarnez un p'tit gars buvant des coups dans le bar de la Tentacule Assoiffée et doté de pouvoirs télépathiques très développés. Vous pouvez donc voir et entendre ce que voient et ce que disent vos voisins les Aliens. L'écran se splitte en douze, vous vous retrouvez avec 8 bras, vous vomissez par les ouïes... Bref, c'est superdébile même si je n'ai pas bien compris le véritable but. Rocket Jockey est quant à lui plus classique, quoique... Aux commandes d'un genre de scooter-cheval, vous devez braver toute sorte d'obstacle et faire la nique à vos ennemis, en les accrochant aux pylones par exemple, de manière à ce qu'ils s'enroulent autour. Le soft offrira trois challenges différents et pourra se jouer à 6 en réseau. Enfin, Ganymede sera un shoot'em up sur fond de 3D temps réel. On n'en sait pas plus pour l'instant, mais c'est déjà pas mal. De toute manière, c'est comme ça et pas autrement.

«Les derniers seront les premiers, mais ça ne va pas être facile «. Jérémie 21-32



JOCKEY



OBSIDIAN



THE SPACE BAR

Hors Série Macintosh Rendez-vous page 117

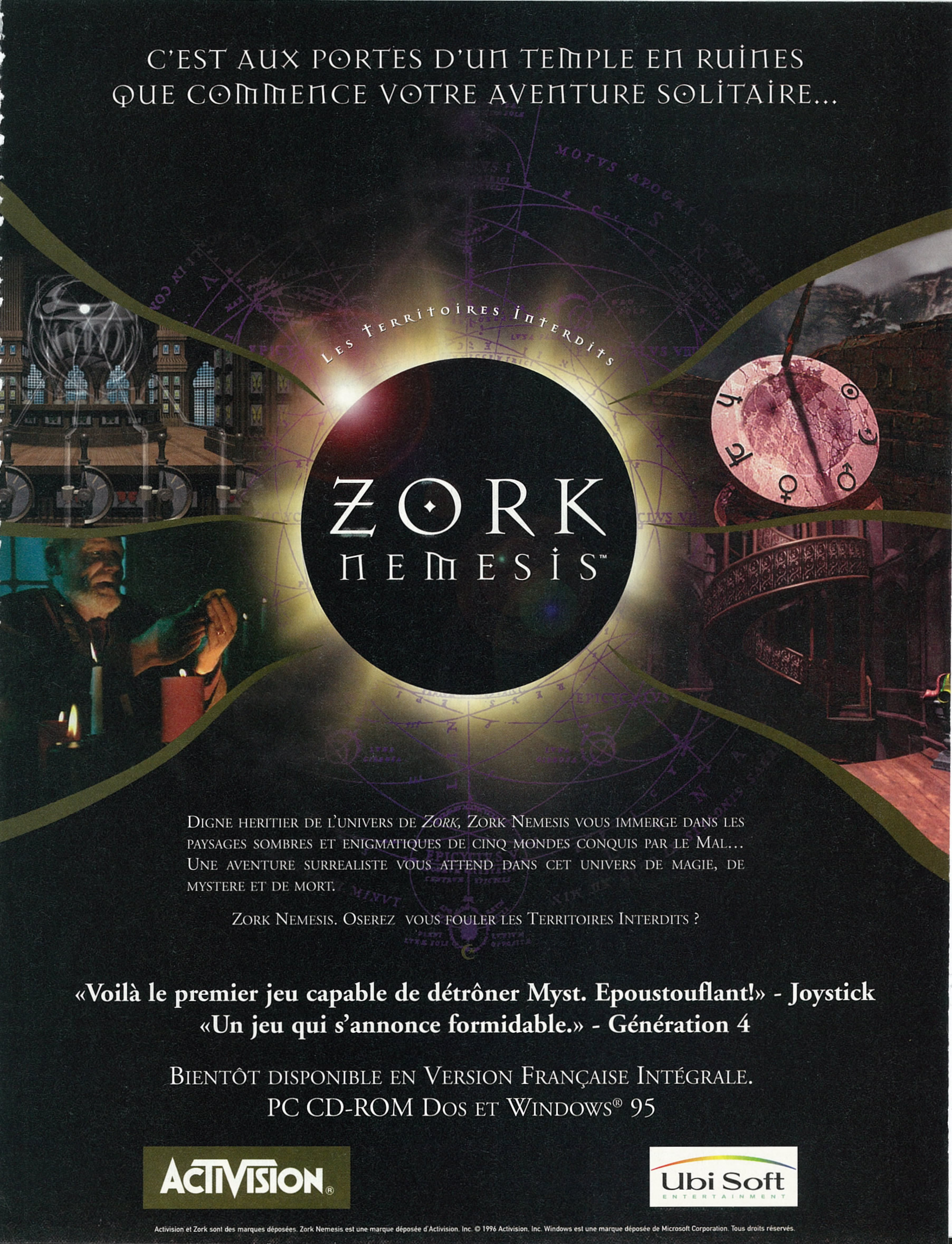
Telex

Du 13 au 15 novembre 1996 se tiendra, à l'Inter-Continental Hotel de Berlin, une conférence internationale sur les perspectives technologiques en matière de télé-apprentissage. Pour plus d'informations, http://www.online-educa.com.

WE ARE THE KNIGHTS WHO SAY NI

Mince, depuis combien de temps je ne m'étais pas autant marré-de-rigole devant l'écran de mon PC ? Combien de temps, nom de Dieu... Une éternité.
Bon, allez, je partage avec vous : Monty Python & the Quest for the Holy Grail est sorti sur CD-Rom PC. Si vous avez vu le film, ou n'importe quel Python en fait, vous savez à quel point cela peut promettre des monceaux de rigole. Et là, 7th Level a carrément assuré en proposant à la fois des éléments directement tirés du film, et tout un tas d'éléments originaux au moins aussi drôles que l'inspiration première. Faut dire que les Pythons ont collaboré à la réalisation du CD, en particulier Eric Idle. Du coup, on se retrouve avec des enregistrements de voix des Pythons spécialement pour le CD-Rom (sauf Graham Chapman, qui était beaucoup trop mort).
On a reçu la version finale, on l'a finie, c'est génial, mais on attend la version française qui sort très bientôt pour le test complet dans Joystick.
En attendant, vous pouvez faire un saut sur le site de 7th Level spécialement dédié aux Pythons, furieusement drôle également : www.pythonline.com

Jésus vint à la maison, ouvrit le frigo et le dévalisa entièrement. À cette nouvelle, Pierre le frappa avec un poulet déplumé. Marc 3.20



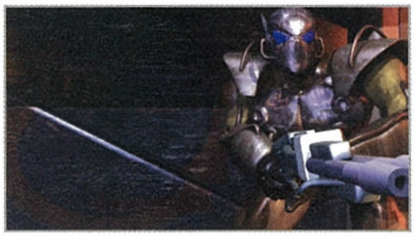
C'EST AUX PORTES D'UN TEMPLE EN RUINES
QUE COMMENCE VOTRE AVENTURE SOLITAIRE...
LES TERRITOIRES INTERDITS
ZORK
NEMESIS™
DIGNE HERITIER DE L'UNIVERS DE *ZORK*, ZORK NEMESIS VOUS IMMERGE DANS LES PAYSAGES SOMBRES ET ENIGMATIQUES DE CINQ MONDES CONQUIS PAR LE MAL... UNE AVENTURE SURREALISTE VOUS ATTEND DANS CET UNIVERS DE MAGIE, DE MYSTERE ET DE MORT.
ZORK NEMESIS. OSEREZ VOUS FOULER LES TERRITOIRES INTERDITS ?
«Voilà le premier jeu capable de détrôner Myst. Epoustouflant!» - Joystick
«Un jeu qui s'annonce formidable.» - Génération 4
BIENTÔT DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.
PC CD-ROM DOS ET WINDOWS® 95
ACTIVISION®
Ubi Soft ENTERTAINMENT
Activision et Zork sont des marques déposées. Zork Nemesis est une marque déposée d'Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

news

Incroyable: 2 nouveaux jeux sur PC







SCI nous prépare deux nouveaux jeux, comme ça, comme par magie : XS est un simulateur de gladiateurs futuristes à la Doom en plus novateur ; et Carmageddon, un CarWars assez déjanté en attendant la version «officielle» de Steve Jackson's Game.

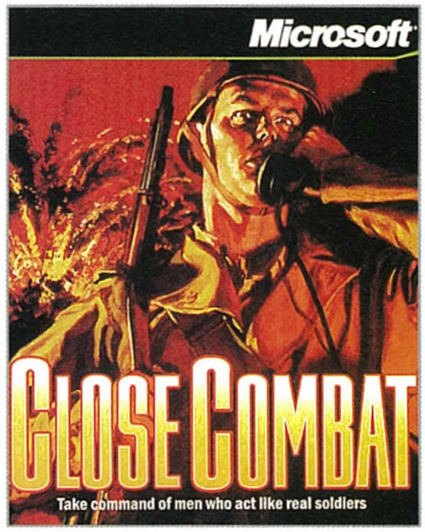
«...Et c'est ainsi que des joueurs retournèrent en terre d'Égypte» Pharaon VI.12

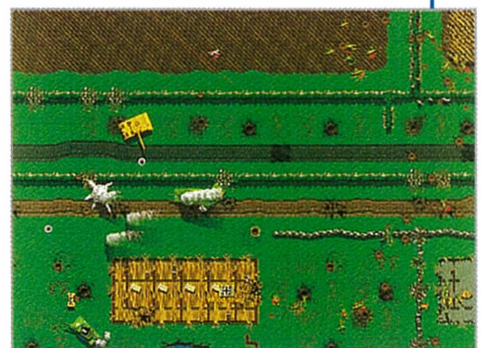
Télex

Olitec, le seul fabricant francais à pouvoir se vanter de faire la nique à US Robotics, a passé un accord avec Netscape Communications pour inclure Navigator 2.0 avec ses modems.

«Pierral, tu es petit ici, mais tu deviendras grand en terre d'Israël» Exode IX.21

Grand jeux Petitsoft inc





Une nouvelle croisade dans l'univers du jeu. Ça nous arrive de chez Microsoft, c'est pour maintenant et ça s'annonce plutôt bien. En association avec des partenaires réputés comme Atomic Games, Crystal Dynamics et autres, la société de Monsieur Portail va nous proposer, dans l'année à venir, des jeux de toutes sortes à commencer par un wargame en temps réel sur Mac et PC : Close Combat. On pourrait en frémir, voire rigoler grassement, peut-être même s'en foutre ; mais après avoir vu la démo, cela s'annonce plutôt bien, très très bien même. Parallèlement, Microsoft va fournir des tas d'outils pour les jeux Online multi-joueur, et d'autres bases sur la technologie API Direct3D (temps réel) . La carte 3D Matrox Mystique permettra de nous booster tout ça.

«Pharaon fit entrer notre PDG en son palais et Pharaon fit bientôt son baluchon» Microsoft Égypte, rapport d'activités année 1996, page 5





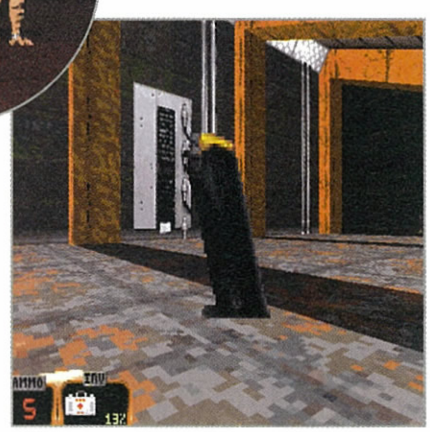
Net stadium

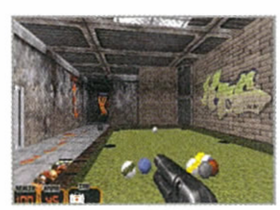
Sur le dernier CD de Joystick, nous vous livrions le logiciel permettant de vous connecter à Net Stadium. Vous avez été nombreux à vouloir découvrir par vous-même ce service de jeux en réseau par téléphone.

Deux bonnes nouvelles pour la rentrée : d'abord Net Stadium complète ses sites parisiens et niçois et ouvrira des accès à Lille et à Lyon dans le courant du mois. Ensuite, le service reste gratuit jusqu'à fin septembre. Pas (encore) d'abonnement : vous ne payez que vos communications !
Pour vous inciter à exorciser par vous-même vos pulsions meurtrières, Joystick et Net Stadium organisent un concours de deathmatch sur Duke Nukem 3D. Le concours se déroulera en deux phases :

- Du 1er au 25 septembre, auront lieu les phases préliminaires. Des deathmatch auront lieu sur chaque site. Les quatre premiers de chaque site seront qualifiés pour la suite des opérations.
- Du 26 au 30 septembre, auront lieu les finales. Une finale régionale désignera un vainqueur par région. Les gagnants de chaque région auront alors la joie d'en découdre dans un deathmatch national. Outre les lots, le grand gagnant aura la joie de se livrer à un deathmatch à distance contre le champion de la rédaction de Joystick. Qu'est-ce qu'on gagne ? Un moniteur 17, des blousons de cuir Duke Nukem 3D, des tapis de souris et des abos à Joystick.

Pour jouer, rien de plus simple. Connectez-vous au serveur Net Stadium le plus proche de votre domicile à l'aide du logiciel de connexion livré dans Joystick n° 72 et suivez les instructions (vous pouvez également télécharger le logiciel sur Internet -http:/www.azursoft.fr- ou l'obtenir gratuitement dans les boutiques Micromania).
Une petite nouvelle pour finir : le numéro de la hotline Net Stadium que nous vous donnions le mois dernier est faux.Toutes nos excuses à la pauvre dame qui s'est fadée les appels inattendus.




LIGHTHOUSE
THE DARK BEING
Win 3.1
Win 95
CD
DEJOUEZ LE MAL DANS UN MONDE
MÉCANIQUE SURNATUREL...
SIERRA®
CD-ROM GRATUIT
Retrouvez LIGHTHOUSE dans le catalogue CD des jeux SIERRA
Conformément à la loi informatique et Libertés du 6/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.
Nom :
Prénom :
Adresse :
C.P. :
Ville :
Pays :
Retournez ce coupon à : COKTEL SIERRA
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt
Cedex
LIGH0907

news

Liste des gagnants

Vous avez été très nombreux à répondre au concours Warcraft 2. En attendant la désignation du grand vainqueur, voici la liste les 25 gagnants :

Nom	Prenom
Maitre	Emmanuel
Bricout	Francois
Bizeul	Vincent
Mariena	Michel
Fritz	Thomas
Ochando	Christophe
Chabot	Pierre
Sampoux	Fabian
Sturm	Frédéric
Wispelaere	Sidoine
Latreille	Jérôme
Roland	Xavier
Vandrebeck	Louis
Delamoche	Mathieu
Dennler	Guillaume
Jacob	Francois
Faure	Jérôme
Alcatraz	Jean
Butiler	Alain
Bouquillon	Sylvain
Billot	Jean-Pascal
Khuat-Duy	Laurent
Gasquet	Mathieu
Izard	Pierre
Chabot	Pierre



Sim Planning

Des tas de sim-bébés sont en gestation dans le ventre de maman Maxis : SimCity 2000 Network Edition devrait sortir en septembre et permettra, comme son nom l'indique, de jouer à SimCity 2000 en réseau, par liaison modem directe ou par Internet. C'est alléchant, mais méfiance, il est un peu inquiétant qu'aucune Béta ne nous soit parvenue à ce jour. SimCopter est annoncé pour décembre. Oui, vous l'avez deviné car vous êtes malin, ce sera un simulateur d'hélicoptère, mais trouvaille amusante, il sera possible de charger ses propres villes créées sous SimCity 2000 pour y voler. Un SimGolf est également prévu pour 97, mais aucune date n'est avancée. Et puis il y a la perle rare annoncée pour octobre : Solar System Explorer. Il n'y a pas "Sim" dans les noms ! Ça, c'est ce que j'appelle prendre un risque.

"Et Dieu créa le poulet puis le pneu. Alors Maxis, que l'imagination n'étouffait pas, créa SimPoulet puis SimPneu." Mardoshe III : 21



Pro et pilote







Réalisé par des transfuges du Flight Simulator Team, Sierra Pro Pilot deviendra sans doute le concurrent le plus dangereux de ce dernier. Basé sur le moteur 3Space (Silent Thunder, Rama 2), fer de lance de la technologie Sierra, Pro Pilot vous offrira la possibilité de passer votre brevet de pilote ainsi que toutes les autres qualif. comme Bimoteur, Hydravion, Jet, etc. Les tableaux de bord des appareils figurent parmi les plus beaux et réalistes qu'il nous ait été donné de voir. Malheureusement repoussé jusqu'en mars/avril.

"Dieu vit que la technologie Sublogic était bonne ; et Dieu sépara la technologie Sublogic de Microsoft" Entretien sur le pilotage, sainte Perpétue 1421



Flip flop l'avion !

Sybex l'a décrété il y a quelques mois : en l'honneur de son 20e anniversaire, 1996 sera "son" année internationale.

Avions en papier est un soft réalisé sous Director pour l'édification des sous-doués du pliage Origami. Il propose de nous expliquer la fabrication et l'usinage de 28 avions ORIGINAUX (traduire par 28 avions différents).

Toute la rédaction est restée ébahie devant ce produit ; chacun y est allé de ses commentaires, et pour certains en trois mots frisant le vulgaire. Pomme de terre proposait de tester sa résistance au chalumeau oxydécoupeur, tandis que moi, plus philosophe, je m'étais mis à compter les sillons du CD-Rom pour tromper l'ennui. Le bouclage a été retardé à cause de ça, ainsi que la parution du journal.

Résultat : on a plié l'emballage et on l'a balancé par la fenêtre histoire qu'il aille vivre ses aventures, mais plus loin.

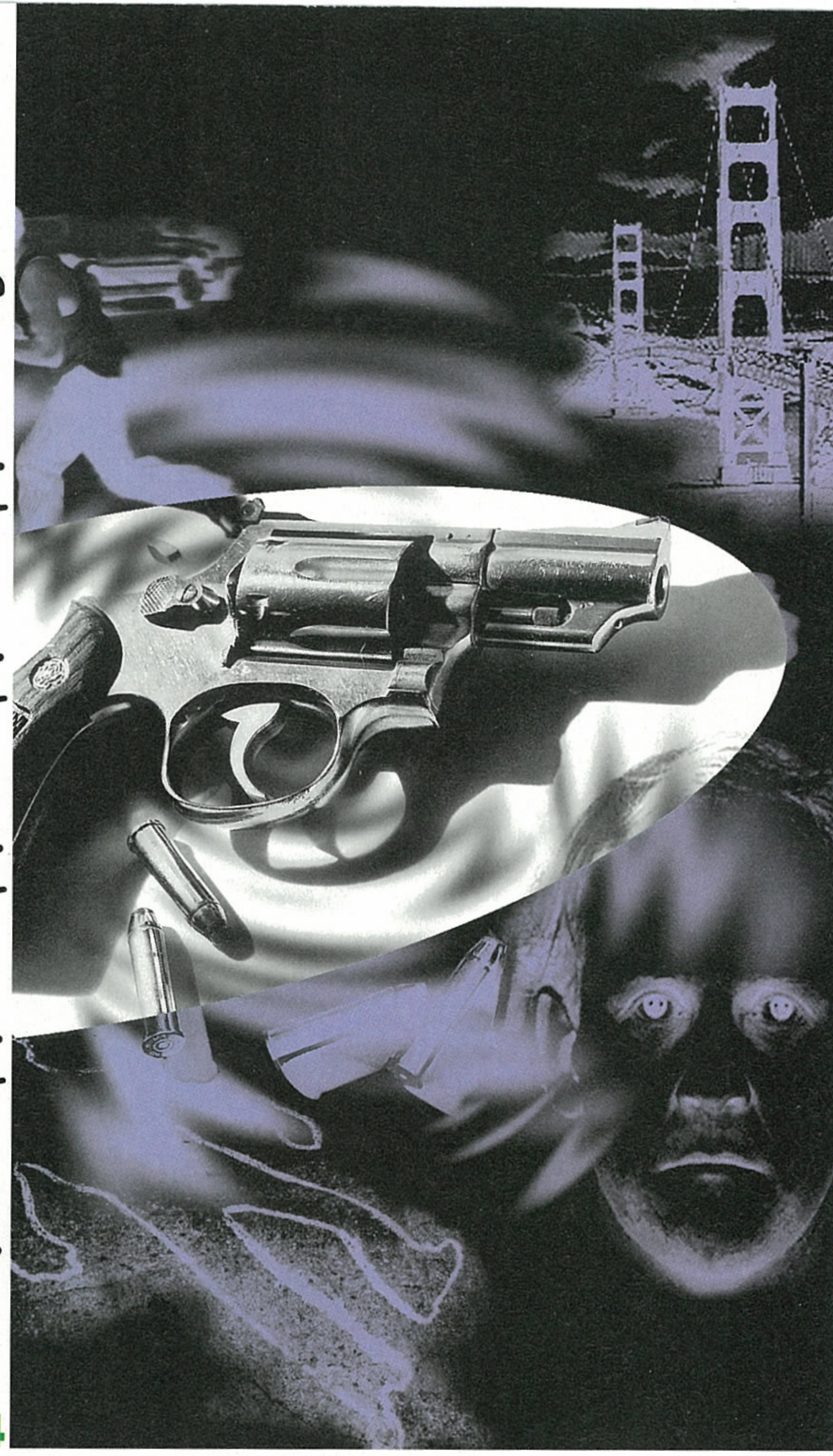
À l'heure où vous nous lisez, elle survole la côte de Saint-Brieuc ; mais un anticyclone devrait la ramener sous peu dans tous les magasins Mac & PC, pour 99 F.



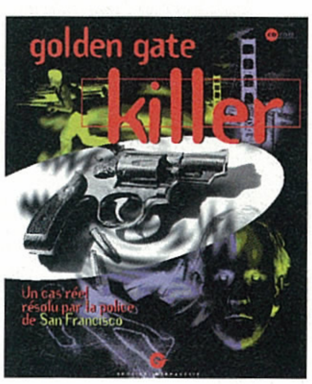
Celui qui dit: je vais plier un avion et le regretter après, celui-là n'aura pas la possibilité de se repentir». Rabbi Malka, discours sur les pliages

CD ROM

«Golden Gate Killer est un soft passionnant à jouer et dont l'intérêt ludique est indéniable.»



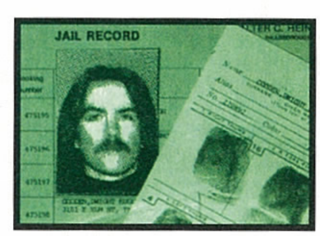
"HIT"- **GEN4**



"Prix des Professionnels"- Milia d'Or 1996







GROLIER INTERACTIVE


SEGA
SEGA

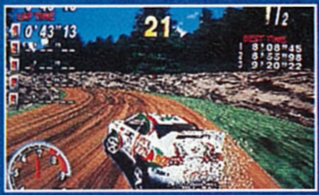
McCANN

SEGA LANCE SEGA PC.
VOUS NE VERREZ PLUS VOTRE ORDINATEUR DE LA MÊME FAÇON.









Fin 96, SEGA met son expérience des jeux d'arcade et des consoles de jeu vidéo au profit des joueurs PC en lançant ses plus grands hits d'arcade sur PC : VIRTUA FIGHTER, DAYTONA USA, VIRTUA COP et SEGA RALLY CHAMPIONSHIP. SEGA PC offre même du divertissement interactif pour toute la famille avec SONIC ou BUG.
La technologie de ces jeux nécessite un PC Pentium® 75 MHz (90 MHz est recommandé pour les jeux d'arcade) fonctionnant avec Windows® 95, sans carte accélératrice, ce qui permet une installation facile et des écrans d'aide on-line en français.

Site Web :
http://www.sega-europe.com

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10 *
LE MINITEL 3615 SEGA **

SEGA PC

SEGA, VIRTUA et VIRTUA FIGHTER sont des marques de SEGA ENTERPRISES LTD.

* 2,23F/min - ** 1,29F/min



Mille milliard 2 mille drivers !

Votre carte-son ne veut rien entendre, votre système ne reconnaît pas votre carte graphique, votre CD-Rom X8 ne fonctionne qu'en simple vitesse ! Lâchez tout de suite cette hache. Respirez par le nez, calmement, voilà. Maintenant libérez cette grand-mère, vous lui avez assez fait peur comme ça. Parfait. Il existe plusieurs solutions non-violentes à votre problème. D'abord le CD de Joy. On essaye généralement d'y mettre un max de drivers. Certains revendeurs ont également une banque de drivers qu'ils mettent à votre disposition moyennant une somme souvent modique. Et puis il y a Sybex, les stakanoviste de l'édition informatique. Ce mois-ci, il nous présente Drivers pour Windows 95. Un CD avec les tout derniers drivers, 1 000 en tout. Suffit de cliquer pour les installer. 100 balles environ. Intéressant, mais obsolète dans deux mois. Forcément !

"Par le ciel, comment peux-tu savoir ?" demanda l'Araméen abasourdi. "Sache", expliqua l'Israélite, "que je l'ai lu dans Joystick." Samuel, LII:13

Gamtetoc en stock

Après la sortie de War College, Ezra Sidran, le principal développeur et le créateur d'UMS, a pété les plombs : il a violemment accusé Gametek d'avoir mis sur le marché une version non finale, toujours buggée et d'avoir utiliser des photocopies pour éditer le manuel. Aussitôt après les excuses de ses collaborateurs d'Intergalatic Software auprès de Gametek, ils ont déclaré qu'il s'agissait "d'une version finale et approuvée par eux, même s'il est vrai que Gametek a utilisé des scans papiers au lieu de l'artwork original pour l'impression du manuel". Si ça, c'est pas du War College en milliards de couleurs, temps réel et multi-joueur...

ID PERD UN BRAS

Vous connaissez sûrement John Romero, en tout cas vous avez forcément eu ses créations sous les doigts et devant la gueule. C'est lui qui a monté Id, il en est l'une des figures principales, sa trace reste à jamais indélébile dans l'histoire du jeu vidéo avec des pierres angulaires comme Wolfenstein 3D, Doom ou plus récemment Quake.

Eh bien le Romero en question se casse de chez Id, hop, il s'en va ! Il a rangé son bureau, vidé les tiroirs, décroché ses petits posters, les photos de sa femme et de son chien, et il emmène tout ça dans un tout nouveau bureau, tout neuf, puisqu'il a fondé une nouvelle boîte, Dream Design.

D'après les parties concernées, la séparation s'est passée en bons termes, et il n'est pas exclu que Dream Design travaille en collaboration avec Id dans le futur. Dans un premier temps, Romero a l'intention de sortir des jeux différents de ceux à la Doom. Il en avait sûrement ras-le-bol.

Et Romero tua le Boss de fin de Doom pour la 2 000e fois. Il posa son Joystick lentement, regarda les anges, saint Pierre et toute la clique, et leur déclara : "C'est bon, j'en ai ma claque, je quitte le royaume des cieux". Apocalypse 17.3

Télex

Fractal design lance sur le marché du dessin vectoriel (avec tout le talent novateur propre à la compagnie) un nouveau soft, Expression, annoncé comme "Le compagnon idéal d'Illustrator". On y trouvera des fonctionnalités comme le traitement des tablettes graphiques, les calques, et les multiples niveaux d'annulation comme sur Illustrator quand j'y repense. On rectifie : il fallait lire "Le concurrent direct d'Illustrator."

Electronic Arts

Electronic Arts est en train de déménager de San Mateo à Redwood City. Ses dirigeants attendaient l'accord de la FAA (Federal Aviation Agency). Pourquoi ? L'organisme enquêtait pour savoir si la hauteur du nouveau building d'EA, étant donné sa proximité avec un aéroport, n'induirait pas de risques de crashs. On imagine les réactions : "Oh, t'as vu l'organisation, chez EA, y sont trop bizarres, les patrons y bossent au sous-sol et les nouveaux y sont au dernier étage !"

Inutilitaire

Kai's Power Goo, premier logiciel de MetaTools Inc, est un soft grand public Mac/PC de retouche d'images, avec plein de filtres ludiques genre morphs et compagnie. Une banque d'images est fournie avec le CD : des hommes politiques, des enfants, des animaux, etc. Pour bien s'amuser à les déformer. (Note pour moi : penser à l'offrir à tata Monique.)

"Traite ton faux frère comme toi-même, mais quoi qu'il en soit traite-le de quelque chose." Les manuscrits vectoriels 5.12




McCANN
VIRTUA FIGHTER SUR PC
SEGA PC
Vous ne verrez plus votre ordinateur
de la même façon.
Le hit des jeux d'arcade de SEGA enfin sur PC ! Les 8 combattants originaux sont là, avec leurs 700 coups. Une expérience impressionnante des arts martiaux en 3 D, surtout en mode 2 joueurs. Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur PC Pentium® 75 Mhz (90 MHz est recommandé) avec Windows® 95, sans carte accélératrice.
Site Web :
http://www.sega-europe.com
ASTUCES INFOS CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA
* 2,23F/min - ** 1,29F/min
SEGA, VIRTUA et VIRTUA FIGHTER sont des marques de SEGA ENTERPRISES LTD.

news

Wing CO

C'est officiel depuis le début de cet été, Chris Roberts, le créateur de la série des Wing Commander vient de quitter Origin pour fonder sa société, Anvil. La question que tout le monde s'est posé était de savoir s'il avait embarqué avec lui les droits de cette série mythique. Réponse : non, ils appartiennent toujours à Origin/Electronic Arts. Wing Commander V est d'ailleurs en pré-production, sous la houlette de Richard Garriott "Lord British". Mark Hamill futur, avatar de l'espace ?

Tu es avatar, et l'éternelle vigilance est une vertu. Exodus Commander

JOYSTICK RECHERCHE UN TESTEUR

Eh bien oui, le grand jour est arrivé !
Vous connaissez le PC et Internet par cœur ?
Vous aimez écrire ?
Vous aimez jouer ?
Vous parlez anglais ?
Vous êtes rudement sympathique ?
Vous habitez Paris ou ses environs ?
Rejoignez l'équipe de Joystick !
Parlez-nous de vos goûts, racontez-nous vos jeux préférés, vos lectures.
Bref, envoyez une lettre qui nous donne envie de vous rencontrer et si le tout est accompagné d'un CV, ce sera encore mieux. Nous vous contacterons.
Écrivez à Joystick-Testeur, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Ne téléphonez pas !

Frappez et on vous ouvrira, entrez et on boira des coups
Cyrille, XVII 8



Regardez page 117 signé un ami

Foire aux cons

Du 15 au 17 novembre, foire aux cons. Ça se passera au CNIT La Défense. Nom de code : Odyssée. Évidemment, s'ils appelaient ça "Foire aux cons", personne ne viendrait. Alors ils appellent ça le Forum Odyssée : le salon du Numérique, de l'Internet du Multimédia. C'que ça peut m'énerver quand ils écrivent "L'internet". Au secours ! Le salon de le numérique et du la l'Internet et de le du le l'Multimédia là. Quand même, il y aura des tas de trucs super-cybers à visiter. Plutôt crever !

"Non, Majesté. C'est ma fille Myriam, elle a cinq ans, elle ne pense qu'à s'amuser." "Alors tu l'emmèneras à un salon multimédia", répondit le méchant roi. Ephraïm V 20 : 21

Télex

Venez nombreux vous faire des tas d'amis informaticiens à la journée porte ouverte d'AMI Club Informatique, le 7 septembre, de 10h à 18h, 48 rue Cap Guynemer, 92400 Courbevoie. On y discutera de Windows, de PAO, Ray Tracing & compagnie. Tél. : (1) 43.33.38.83.

Casque

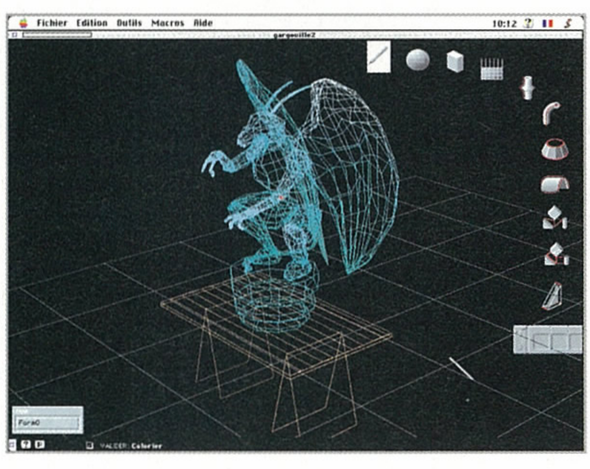
Eh ben, la dernière version de Amapi vient de sortir. Ce modeleur 3D 100 % français n'arrête pas de gagner en puissance. Rappelons pour rigoler comme des tarés qu'il sait tordre ou extruder des objets suivant une courbe, lisser, faire des opérations booléennes, des NURBS, des coques, des surfaces de Gordon... Bref, si vous cherchez l'outil idéal pour faire les objets canons, pensez à Amapi 2.11 (pour MAC et PC. IPAS pour 3DS4).

"Malheureux ce serviteur, que son maître en arrivant trouvera en train de dessiner sur son PC" Luc 12-35

Arrête ton char

Wargamistes de tous poils, le meilleur de tous les wargames tactiques prenant pour thème les blindés – vous êtes forcément d'accord avec moi – c'est bien Steel Panther de SSI et aucun autre. Redonnez la vie à ce soft exceptionnel en lui offrant cet add-on contenant trois campagnes de 35 scénarios. Au programme des réjouissances, la bataille d'Afrique du Nord, l'opération Babarossa - l'invasion de la Russie par les Allemands en 1941 - et l'offensive de la troisième division blindée de Patton contre Berlin.

"O Éternel, que tes ennemis soient écrasés virtuellement." Jérémie 31



DAVID GINOLA, MANNEQUIN CHEZ EA



Ginola, l'un des 20 plus beaux mecs au monde (source : "Elle International"), joue au foot, c'est un fait, mais pas toujours sur un terrain. L'homme de New Castle, le deuxième Français avec Cantona à faire rougir les petites Anglaises lorsqu'il s'exhibe en culottes courtes, s'est prêté à une séance de Motion Capture chez Electronic Arts, près de Londres, au début de l'été dernier. Bien qu'en vacances, l'athlète avait effectivement accepté de jouer les modèles pour le jeu à venir, Fifa 97 (sortie sur PC CD-Rom prévue pour la fin de l'année).

Morceaux choisis...

Joy : Pourquoi avez-vous accepté ce job ?

D.G. : Lorsque mon agent m'a demandé si servir de modèle pour un jeu de foot m'intéressait, j'ai immédiatement accepté car c'est une expérience à laquelle je souhaitais participer. Je ne me suis même pas demandé s'il y avait des contraintes particulières dans l'exercice... Mais c'est aussi parce que je désire apporter un plus au jeu dans la mesure où les mouvements sont calqués sur ceux d'un vrai joueur professionnel. Je pense notamment à mon fils et aux autres amateurs de jeux vidéo : je ne veux pas qu'ils soient déçus par le produit fini. J'espère seulement avoir été à la hauteur...

Joy : Vous aviez entendu parler de Fifa Soccer auparavant ?

D.G. : Il me semble que c'est l'une des meilleures simulations de foot en matière de jeu vidéo. Personnellement, je ne joue pas beaucoup, sauf parfois avec mon fils qui maîtrise souvent mieux que moi.

Joy : Qu'y-a-t-il de plus difficile à faire lors d'une séance de Motion Capture ?

D.G. : Il faut être parfait, tout le temps, et extrêmement précis dans chaque mouvement. Des mouvements qu'il faut refaire plusieurs fois d'affilée... C'est très fatigant.

Joy : Un dernier mot sur les supporters anglais. On dit qu'ils sont plus enthousiastes qu'en France, qu'en pensez-vous ?

D.G. : Dans ce pays, certains supporters sont capables de faire des centaines de kilomètres pour voir leur équipe jouer ! En Angleterre, les stades sont toujours pleins et l'engouement pour le foot est incroyable. Le public français est légèrement différent...

Propos recueillis par Benji.

(N.B. : La voix de Ginola et celle de Thierry Gilardi, commentateur sportif sur Canal+, serviront également dans la version française pour les commentaires.)

"Et sa lumière de gloire éblouit tous les yeux Et Paul, que la sagesse habitait, mit ses Ray-Ban" Gédéon 1.1

Devenez Dieu par correspondance

Macintosh ? Joystick ? page 117



C'est le Big Bang. L'univers n'existe plus. Rien n'y a échappé, pas même le Commander Blood, mort lui aussi, malgré deux aventures très remarquées : les concepteurs de jeux n'ont-ils donc aucune pitié ? Pourtant, il fallait bien que quelque chose échappe au Big Bang pour que Cryo puisse pondre un tome III à l'Arche du Capitaine Blood. Alors les humains ont eu juste le temps, avant la catastrophe, de reprogrammer le vaisseau Arche. À son bord, vous, promu dernière créature vivante de l'univers. Vous voilà quelques nanosecondes après l'apocalypse, avec pour mission de recréer le monde, en découvrant les nouvelles planètes, les nouvelles races, en provoquant des migrations, des mutations, et toutes formes d'évolutions dans ce monde qui émerge du chaos. Big, Bug, Bang, de Cryo, sera édité chez Microfolie's, et on l'attend avec impatience.

Dieu lui apparut en rêve et lui dit : "Demande tout ce que tu veux et je te l'accorderai.". Et Paul lui demanda un ouglgl. Car Paul était l'idiot du village. Et Dieu se trouva fort embarrassé. Noé II : 5

Dungeon keepper

On ne résistera pas au plaisir de vous montrer les toutes dernières photos d'écran de Dungeon Keeper de Bullfrog qui, ils nous l'ont juré, sortira fin octobre dernier carat.

«À sa mort, Bruno Cardot vit Jésus-Christ et Dieu assis à la droite de Peter Molyneux» L'évangile selon saint Moi. VII.5





Telex

Le CD deux titres House "I Get Up" de L. Bousquet et publié par Reflexes Surprise a été composé sur un PC 486 DX 4/100 avec une Soundblaster AWE32 et 8 Mo de Ram. Si si !

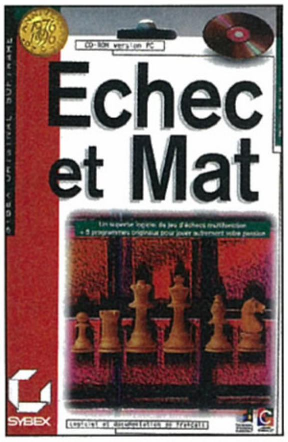
"Dieu est grand, car il est Dieu, et car il finit toujours sa soupe." Betzabée VI : 65.66

Quand
on ne gratte
pas
un peu
les choses,
les
apparences
sont
souvent
trompeuses.



news

Tempête sur l'échiquier



Sybex!... Sybex ... Sybex ! À force de leur faire de la pub, tout le monde va croire qu'on couche avec Sybex. Qu'importe. Le fait est qu'ils saturent le marché d'une pluie de softs et de bouquins. Dans le tas, certains méritent qu'on en parle. Alors voilà. Celui-ci, c'est un programme d'échecs bizarroïde. On peut y jouer normalement, mais aussi avec 5 règles optionnelles assez marrantes : Monocéphale (jouez avec de nouvelles pièces), Tie Break (jouez deux coups de suite), Meta-Pion (les pions se déplacent différemment), Morphing (quand on déplace un fou, il se transforme en cavalier), Lycée de Versailles, et enfin Séquence (la dernière pièce déplacée ne peut être utilisée lors du coup suivant). Voilà ! Dans les 200 balles. Bizarre, mais pas cher. Sybex, quoi !

"Tu es juste là pour être regardé et pour nous inspirer des méditations". Et l'Éternel courroucé répondit : "Je ne suis pas un after-dark." Genèse 42

Télex

Droits d'auteurs, dépôt légal, dépôt crypté, bases de données, responsabilité, sous-traitance, assurances... tous les problèmes juridiques pointus liés à la micro-informatique et la télématique seront abordés le Jeudi 3 octobre au Palais des Congrès à Paris lors du 14e Forum de l'Agence pour la Protection des Programmes. Dans les 4 000 balles par participant. Ça fait cher la migraine. http://user.aol.com/appparis/forum14.



Off-line

Toujours pratique de pomper un site Web sur son ordinateur pour pouvoir le consulter off-line, quand on le désire, sans s'encombrer des aléas de la connexion. Gain de temps et de brouzouf. C'est toujours ça que les rapaces de France Télécom n'auront pas. C'est à cet effet que Goto Informatique a développé Mémoweb, un soft qui capture les sites Web et permet également de visualiser sons, vidéos et de lire les fichiers Wav. 300 balles environ à la FNAC et dans les grandes surfaces. Une version shareware est dispo sur le site web de Goto. http://www.goto.fr/memoweb/

"Je ne connais pas votre Dieu", dit le pharaon. "Il ne m'a jamais envoyé le moindre présent, ni la moindre carte de vœu." . Et Aaron lui répondit, "Alors je t'enverrai sa version shareware" Exode CXXI 11:16

DISTRIBUTEURS
Qui distribue qui ?

Éditeur	Distributeur	Téléphone
7th Level	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Access	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Acclaim	Acclaim	(1) 53 83 17 30
Activision	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Adeline Software Int. (*)	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Atari Interactive	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
BAO	Innelec	(1) 48 10 55 55
Bethesda Softworks	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Blizzard	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Blue Byte	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Broderbund	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Bullfrog	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Capcom	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Century Interactive	BMG	(1) 44 88 67 00
Core Design	US Gold	(1) 41 06 96 70
CP Software	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Creative Wonders	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Criterion Studios	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
CyberFlix	BMG	(1) 44 88 67 00
Digital Integration	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Digital Picture	Acclaim	(1) 53 83 17 30
Domark	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
EA Sports	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
EA World	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Electronic Arts	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Empire	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Europress	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Funsoft	Funsoft	(1) 41 86 05 05
Gametek	BMG	(1) 44 88 67 00
GT Interactive	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Hasbro	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Infrogrames	Infogrames	(16) 72 65 50 00
Interplay	CIC	(1) 40 94 10 20
Legend	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Looking Glass	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
LucasArts	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Marshall Cavendith	BMG	(1) 44 88 67 00
Maxis	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Merit Studios	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Microïds	Microïds	(1) 46 01 54 01
Microprose	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Mindscape	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Montparnasse Multimédia	BMG	(1) 44 88 67 00
Morgan Interactive	BMG	(1) 44 88 67 00
New World Computing	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Ocean	Ecudis	(16) 72 02 59 00
Origin	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Pulse	Acclaim	(1) 53 83 17 30
Rocket Science	BMG	(1) 44 88 67 00
S.E.A.	BMG	(1) 44 88 67 00
Sierra	Sierra	(1) 46 01 46 00
Silmarils	Silmarils	(1) 60 17 15 24
Simon & Schuster	CIC	(1) 40 94 10 20
Spectrum Holobyte	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Tati	BMG	(1) 44 88 67 00
TelStar	Ubi Soft	(1) 48 18 50 00
Titus	Ecudis	(16) 72 02 59 00
US Gold	US Gold	(1) 41 06 96 70
Viacom New Media	CIC	(1) 40 94 10 20
Vic Tokaï	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Virgin I.E.	Virgin I.E.	(1) 53 68 10 10
Virtual Studio	Electronic Arts	(16) 72 53 25 25
Warner Interactive	Warner Interactive	(1) 43 12 31 00

(*) Pour certains titres seulement



Mais,
quand on
gratte trop
fort,
ça saigne.
HARVESTER
© 1994 DigiFX.
All rights reserved.
Harvester™ is a registered
trademark of DigiFX
3615
VIRGIN
GAMES*
36 68 94 95*
*2,23F la minute
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
233, rue de la Croix Nivert
75015 Paris
TEL : (1) 53 68 10 00
FAX : (1) 40 45 01 99

news






Big Pod



Dégoûté, notre flasheur a merdoyé pour les photos de POD du dernier numéro. On présente donc nos excuses à toute l'équipe en charge du développement. Et comme ils nous ont envoyé de nouvelles captures d'écran, cela nous permet de vous faire enfin profiter du prochain jeu d'Ubi Soft prévu pour MMX. Rappelons simplement que cette course de voitures avec option "réseau" s'annonce comme l'un des premiers grands jeux sous MMX avec Unreal. Allez, maintenant, trêve de blabla, délectons-nous !





Environ 230 Mo

Monsieur SyQuest et monsieur Ioméga sont dans le même bateau. Ioméga sort son Zip, SyQuest tombe à l'eau. Mais SyQuest n'a pas dit son dernier mot... car voici EZFlyer230, dernière-née de ses unités de stockage. Temps d'accès moyen : 13.5 millisecondes, taux de transfert instantané : 4 Mo/sec, 230 Mo par cartouche 3.5 pouces. Belle bête ! Environ 1 650 FHT le lecteur, qu'il soit SCSI ou port parallèle, pour Mac ou pour PC. Chaque cartouche sera vendue environ 165 FHT avec une garantie à vie. (Oui, ça fait débile de dire "environ 165 F", mais en fait on est obligé à cause de la loi sinon c'est considéré comme une pub. Voilà !)

Alors Hamam dit au roi Assuérus : "J'ai lu dans la presse que tu vendais ton mouton environ dix-sept dinars". Esther 4 : 1



Canal +

Canal+, la Générale d'Images et FOCA Administration Ltd ont signé un accord exclusif pour la commercialisation d'un nouveau programme conçu pour le pay-per-view : Formula One Eurosignal. Le pay-per-view, c'est la possibilité de choisir son programme à la carte, en payant juste ce qu'on désire regarder. Les premières programmations pay-per-view seront disponibles en mars, avec le premier Grand Prix de la saison 97. Les abonnés pourront par exemple s'asseoir aux côtés d'Alesi, de Hill, de Schumacher ou du pilote de leur choix grâce à un système de caméras "embarquées".

"Tu ne commettras pas l'adultère par CU See Me", Lévitique I : 4

Avoir son bac G2, enfin

Sybex se dépêche de nous sortir tout et n'importe quoi avant que l'informatique ne disparaisse. Ce mois-ci, il s'agit d'une petite dizaine de livres pour calculatrices programmables Ti-82; FX7900 ; FX6900 ; et CFX9900 en déclinant à chaques fois deux titres par machine : «Les meilleurs jeux pour...» et «De la Seconde au Bac avec...». Seule la Casio fx6900 ne bénéficiera pas d'un livre sur les jeux, sans doute la calculette des Premiers de la classe. Pour les autres, un bon conseil pour pouvoir vous passer de ces bouquins à 79 F : faites des antisèches et apprenez vos saletés de leçons.

«Mais j'ai choisi Jérusalem pour que mon nom y réside, et j'ai choisi cette école privée pour que David règne sur mon peuple d'Israël ! » Roger le Lévitique 5.21

Télex

À 150 MHz, la nouvelle mémoire de Samsung serait la DRAM 64 Mbits la plus rapide du marché. Comparativement à une mémoire 100 MHz, elle améliorerait de 30 % les performances d'un PC. D'après Samsung, cette nouvelle mémoire devrait atteindre la moitié du marché d'ici 1998, soit 160 millions d'unités.

"Le tonnerre cessera. Et il n'y aura plus de grêle ni d'erreur système." Mardoshe XX, 13

Kibouf-ki 96

L'édition 96 du Kibouf-ki vient de reprendre, et il y a déjà des remous au sein des bookmakers. Parmi les rumeurs : Electronics Arts kibouf Microprose, GT Interactive (après avoir acquis FormGen et Wizard Works) Kibouf Spectrum Holobyte et l'ultime, Disney Kibouf Electronic Arts. Résultat des courses dans les mois à venir...

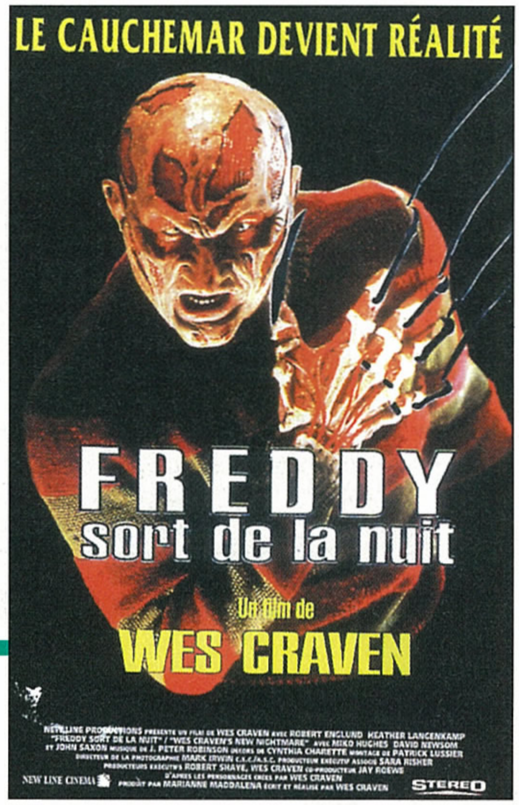
Ce vin est mon sang et je vous l'offre de bonne grâce ; ce pain est ma chair et je vous l'offre de bonne grâce. En revanche, le service n'est pas compris. Discours aux Esséniens

Regardez page 117 signé un ami

SACRÉ FREDDY!

Grand maître de l'épouvante, Wes Craven retrouve son bébé Freddy Krugger qu'il avait sorti du néant lors du mémorable "Nightmare on Elm Street". Évidemment, découpage et charcutage étant les deux mamelles de Freddy, il n'y a aucune raison pour que cela change dans cette version, la meilleure depuis longtemps. Le beau Wes fait des prodiges, et le résultat est là : c'est stressant à souhait, qualité que ne possèdent plus les films d'épouvante de ces dernières années. Freddy sort de la nuit, avec un "plus" pour l'idée et un "moins" pour l'interprétation, pourtant la même qu'à ses débuts, et la fin vite expédiée ! (Plus de péloche ?)
TF1 VIDEO.

Et le loup et l'agneau partageront la même couche. Et l'agneau ne dormira pas beaucoup.
Woody Allen



Télex

Silicon graphics vient d'ouvrir son nouveau parc d'attractions au sein de son siège social en Californi. Il l'a nommé, en toute simplicité, le Visionariume .Ce dernier sera accessible à toute la communauté scientifique, moi excepté. On pourra notamment explorer l'intérieur de la basilique Saint-Pierre. M'en fous, un billet Paris/Rome par Eurolines, ça vaut 300 francs, Pape compris.

WATERLOO

Troisième wargame basé sur le moteur Battleview de Talon Soft, Battleground Waterloo, successeur de Battleground Ardennes et de Battleground Gettysburg, nous proposera de retracer l'aboutissement de la campagne menée par Wellington au jour du 18 Juin 1815 : Waterloo. 3D, films vidéo et musiques, le tout sur DOS et Windows (s).

Linos

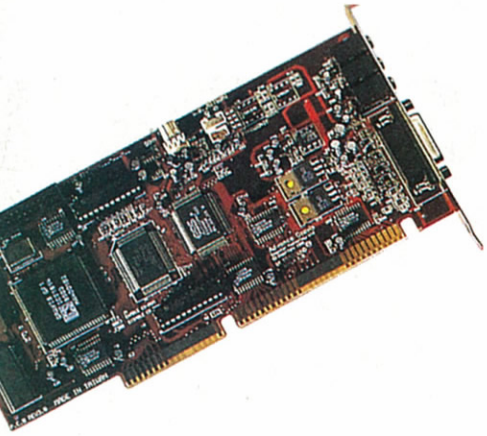
Linos, notre directeur artistique à nous.

La semaine, notre directeur artistique à nous qu'on aime, celui-là même qui vous a refait un Joystick tout propre tout beau tout neuf ce mois-ci, notre Linos monte des pages avec son gros Mac. Il est calme, on l'embête pas trop.
Le week-end, quand il n'est pas encore au boulot, il met ses peaux de bête, il prend sa serpette, et il part à la campagne moissonner les champs. "Je coupe-euh le blé", chante-t-il, "je fais de belles bottes-euh de paille" il ajoute.



Il ne fait rien de laid, il ne cherche pas son intérêt, il ne s'irrite pas, il n'entretient pas de rancune, mais il trouve sa joie dans la moisson.
Corinthiens 14.5

Linos, moissonneuse-batteuse.



ViperMax

◄ La ViperMax est une carte-son compatible Gravis Ultra Sound et SoundBlaster en version Hard. Elle offre donc les avantages des deux cartes, qualité de son pour l'Ultra Sound et une compatibilité parfaite Sound Blaster. La clarté du son n'est toutefois pas aussi bonne que les cartes originelles, mais largement suffisante pour jouer.

Produit : ViperMax
Constructeur : Sunergy
Distributeur : IDA Technologie
Téléphone : (16) 20 62 13 13
Prix : 1 050 Francs TTC





Miro Media Manager

La société Miro propose le premier vrai kit multimédia. Ce kit se compose de ► trois cartes, d'un logiciel de contrôle et d'une télécommande. Les cartes regroupent la carte S-VGA, le tuner télé, la lecture MPEG Hardware, le tuner radio, l'acquisition vidéo, le modem 28 800, la carte-son, le téléphone main libre et le répondeur vocal. L'ensemble se pilote aussi simplement qu'une télé ou bien qu'une chaîne hi-fi. Les possibilités d'interaction entre les différents éléments sont immenses et d'autres cartes sont prévues, comme la carte satellite venant se connecter sur une carte déjà existante afin de préserver le plus de slots libres possible.

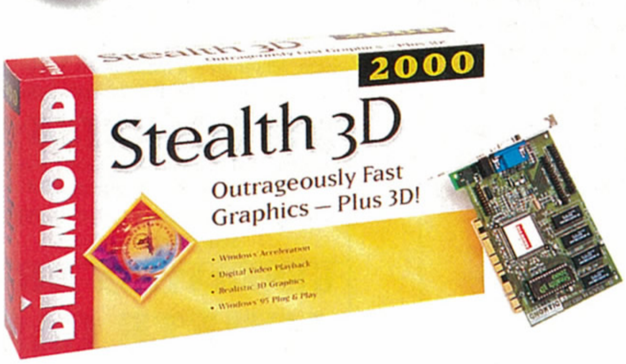
Produit : miroMediaManager
Constructeur : miro
Distributeur : miro france
Téléphone : (1) 46 12 03 12
Prix : de 1 400 à 3 990 Francs selon les options.

La nouvelle Matrox

▲ Le célèbre constructeur canadien lève le voile sur sa nouvelle carte vidéo, la Mystique. Principalement axée sur la 3D, elle a spécialement été conçue pour le jeu avec des performances plus qu'honorables sous DOS et des fonctions câblées pour Direct 3D, l'Api 3D de Windows 95. La vitesse de la carte est réellement impressionnante et ses possibilités d'extension restent similaires à celles de la Millenium (module Mpeg, capture Vidéo). La version de base avec 2 Mo de SGRAM est proposée à moins de 1 500 francs TTC. La mystique est désormais disponible en France.

Produit : Matrox MGA Mystique
Constructeur : Matrox
Distributeur : Matrox France
Téléphone : (1) 45 60 62 00
Prix : 1 490 Francs TTC.

Quoi de neuf?



Encore de la 3D !

▲ Qu'il s'agisse de son ou d'image, la 3D est à l'affiche. Après la 3D Edge, Diamond réattaque le marché avec la Stealth 3D 2000. Les performances sous Windows sont excellentes, tant au niveau de l'affichage 2D que de la vidéo. Côté 3D, des drivers pour DirectX et Direct3D devraient être disponibles très prochainement.

Produit : Stealth 3D 2000
Constructeur : Diamond
Distributeur : Diamond France
Téléphone : (1) 45 74 75 00
Prix : NC

Le son «Spatializer»

Vous cherchez le ► son ultime pour votre ordinateur ? Le LCS-2612 est fait pour vous. Son 3D de technologie Spatializer, caisson de grave et enceintes s'accrochant au moniteur... Ce système haute performance jouit d'une excellente ergonomie. De plus, la clarté du son reste exemplaire.

Produit : LCS-2612
Constructeur : Labtec
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 99 08 90 88
Prix : NC





Entrez dans le monde de Tamriel...
Daggerfall™
Créez votre personnage, concevez vos propres objets, sorts et potions magiques...
Un mouvement extrêmement fluide, une totale liberté de mouvement et de vision dans un univers en 3D mappée, texturée, grâce au moteur 3D, le X^nGine™.
Plusieurs dizaines de quêtes possibles, libre à vous de les accomplir ou non, votre liberté est totale, vos actions conditionnent votre survie.
Explorez un territoire de 45.000 Km², aux espaces générés aléatoirement offrant un nombre de lieux quasi-illimités.
The Elder Scrolls
Chapter 2
... bientôt disponible sur CD ROM PC
DAGGERFALL™ VOUS ENTRAÎNE AU-DELÀ DE VOTRE IMAGINATION... DANS UN MONDE VIRTUEL IMMENSE DONT VOUS ÊTES LE MAÎTRE DE JEU. VÉTÉRAN OU NOVICE, VOUS SEREZ CONQUIS PAR LE PLUS ABOUTI DES JEUX DE RÔLES.
Bethesda Softworks
Internet : http://www.bethsoft.com
Ubi Soft
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil/Bois
Minitel : 3615 UBI SOFT
Internet : http://www.ubisoft.fr
X^nGine™, Daggerfall™, The Elder Scrolls™, Bad Dog™ et Bethesda Softworks™ sont des marques déposées de Media Technology Limited.
Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs. © 1996 Media Technology Limited. Tous droits réservés.


MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM
100% JEU
Z
NEW
Un jeu de stratégie en temps réel !! Des parties hyper intenses de 20 minutes maximum dans lesquelles vous devrez surveiller tous les endroits, car on tire dans tous les coins !!
CD ROM
NEW
Lighthouse
Franchissez les limites du fantastique dans ce superbe jeu d'aventure qui, grâce à une porte spatio-temporelle vous emmènera dans un univers qu'aucun humain n'aurait imaginé !!
CD ROM
SYNDICATE WARS
NEW
Enfin la suite de Syndicate : des décors en 3D SVGA, une intelligence artificielle de vos adversaires plus élevée. Vous contrôlez 3 groupes pour conquérir le pays et pourquoi pas le monde.
CD ROM
NEW
Les Chevaliers de Baphomet
Des graphismes en SVGA superbes réalisés par une équipe de talent (Lure of Tempress, Beneath a Steel Sky) ! Vous vivrez des heures d'aventure palpitantes : un scénario béton dans lequel vous devrez empêcher la domination du monde par un groupe mystérieux.
CD ROM
CRUSADER NO REGRET
NEW
La suite explosive de Hit Crusader No Remorse ! Explorez 10 sites différents, chacun étant divisé en de multiples niveaux de jeu. Le détail des graphismes est impressionnant et chaque élément du décor peut être détruit. 15 nouvelles armes dévastatrices vous donnent la possibilité de geler, brûler ou réduire en poussière vos adversaires. SPECTACULAIRE !!
CD ROM
HARVESTER
NEW
Un jeu d'aventure Psycho-Thriller. Des séquences cinématiques en 3D, des acteurs digitalisés, des scènes de combat plus que réalistes ! Un jeu qui vous fera passer des soirées stressantes. Un conseil : ne jouez pas seul !!!
CD ROM
NEW
MEGARACE 2
Des graphismes extraordinaires et une animation parfaite ! Vous pourrez vous éclater sur 6 circuits différents dans des courses effrénées ! Une superbe réalisation de l'éditeur Cryo !
CD ROM
HIT
Time Commando
Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'oeuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !
CD ROM
Dungeon Keeper
NEW
Qu'il est bon d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!
CD ROM
The Settlers 2
HIT
Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!
CD ROM
4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !
MICROMANIA CRÉTEIL Ouvert fin septembre !
MICROMANIA ITALIE 2 Ouvert fin septembre !
MICROMANIA BELLE ÉPINE Ouvert !!
MICROMANIA GRAND VAR Ouvert !!

Reportage US

PAR SEB

Inutile de justifier longuement le choix du reportage du mois, il suffit de jeter un œil sur Tomb Raider pour comprendre rapidement qu'on se trouve en face d'un futur gros-gros hit. Le voir bouger et y jouer est encore plus impressionnant. C'était donc l'occasion de faire un saut en Angleterre pour rencontrer les coyotes de Core Design, et plus particulièrement l'équipe qui a bossé, et travaille encore, sur Tomb Raider PC. Des gens bourrés de talent et tout à fait charmants, comme vous pouvez le constater à travers leurs interviews sur le CD-Rom Joystick de ce mois-ci.



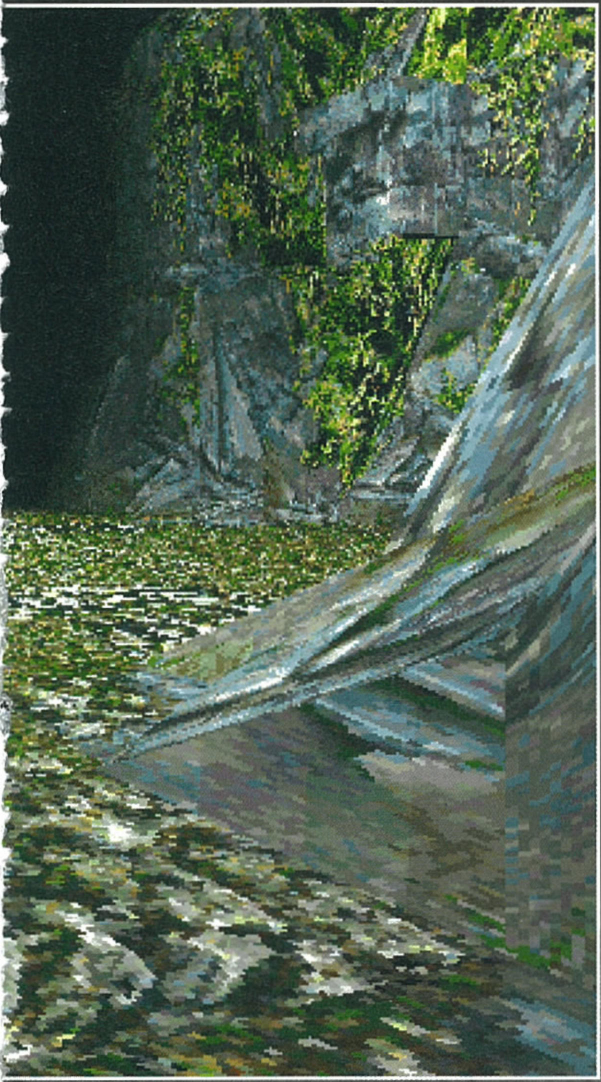
Tombez











Tomb Raider

Je ne doute pas qu'on puisse trouver Harrison Ford très sexy, oh la non. Mais ma sensibilité de garçon finalement très peu homo me freine à aller dans l'autre sens. Du coup, voir arriver Lara Croft, l'héroïne de Tomb Raider, aura le mérite d'équilibrer les choses. Car les points communs entre Indiana Jones et Lara sont incontestables, et le cavaleur d'arches perdues fut sans conteste une inspiration majeure dans la conception de Tomb Raider.

Comme Indy, Lara s'intéresse à l'archéologie et court sur la planète en tous sens pour trouver des pièces rares aux fortes valeurs mystiques. Boue, danger, bastons et pièges ne lui font pas peur, et elle prend son pied quand elle rampe sur un lit de serpents coincé dans un couloir à peine assez gros pour laisser passer un bébé chat, à 1 000 pieds sous terre.

Tomb Raider sera sa première aventure dans notre monde micro, et il n'est pas exclu de la revoir dans d'autres épisodes prochainement, aux dires des programmeurs, et sous forme de data disk, pourquoi pas.

Elle ira donc traîner, toute bondissante, dans une ville inca oubliée, dans un labyrinthe au style gréco-romain, dans un temple et une pyramide de l'Égypte antique et enfin carrément en plein cœur de l'Atlantide, la cité perdue légendaire.



UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL

Mais pourquoi parler tellement de l'héroïne, pourquoi insister à ce point ? Parce que, contrairement à nombre de jeux en 3D avec caméras qui bougent en tous sens (famille Doom et compagnie), dans Tomb Raider on voit le personnage que l'on dirige, de dos. Et pas façon Alone in the Dark : elle bouge, mais les décors également, tout bouge, à toute vitesse, et en plus c'est magnifique. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas, comme dans Duke Nukem 3D par exemple, d'une option où



raide !

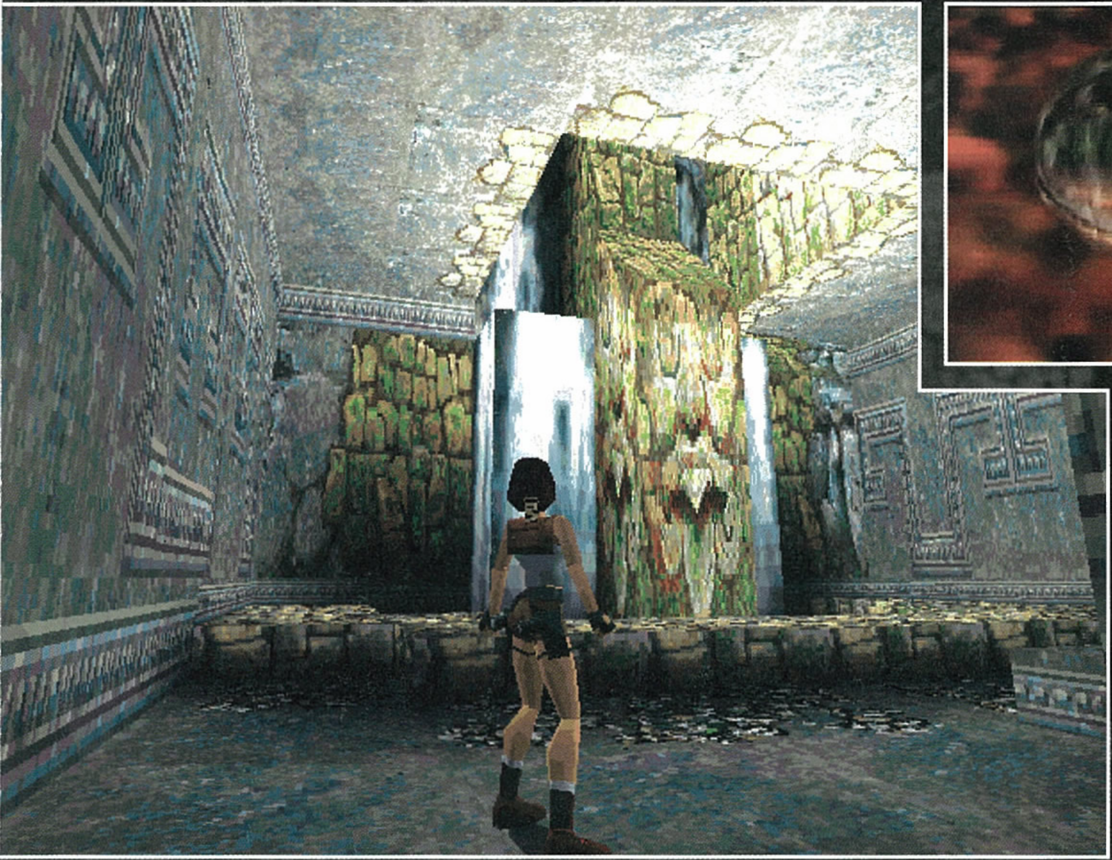






SUR PC CD-ROM - EDITÉ PAR EIDOS
DÉVELOPPÉ PAR CORE DESIGN
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Reportage US







l'on peut faire apparaître le personnage à l'écran, pour finalement toujours retourner à la vue subjective bien plus jouable. Tomb Raider a entièrement été pensé pour ce mode de visualisation, et jamais jeu de ce genre n'a été aussi efficace. Une page semble avoir été tournée, et la nouvelle est truffée d'enluminures.

Le jeu peut être découpé en plusieurs axes principaux. Il s'agit d'un jeu d'exploration ; on se promène, on découvre de nouvelles salles, des couloirs et on en cherche toujours plus. Le plaisir de passer dans un nouveau lieu, voire dans un autre niveau carrément, est une des motivations principales de Tomb Raider. C'est également un peu un jeu de plates-formes, mais de façon moderne puisque entièrement en 3D. Lara passe son temps à sauter en tous sens, et elle a une nom de Dieu d'incroyable détente, laissez-moi vous le dire. On rencontre également tout un tas d'énigmes, et il faudra sacrément réfléchir pour les résoudre. Et enfin, c'est un jeu de baston puisque Tomb Raider est rempli de méchantes bestioles et de méchantes gens qui veulent du mal à la gentille Lara. Heureusement, elle a du répondant et manie magnifiquement les flingues, les fusils à pompe, les Uzis, magnums et autres armes à feu. Coller sang et tripes sur les murs est un des joyeux passe-temps de la belle.

Profitons-en pour louer les talents des programmeurs et designers du jeu, tiens ! Le système de combat de Tomb Raider est en effet exemplaire et fort original. Puisqu'il ne s'agit pas uniquement d'un jeu de massacre, les combats et les séquences de tir ne pouvaient être







traités comme cela le fut pour Doom ou Duke 3D. Toutes les autres données du jeu auraient été amoindries, et Tomb Raider se serait vite transformé en un jeu à la Doom de plus. Un système de visée automatique est donc intégré au jeu. Faites bouger Lara quand elle est entourée d'ennemis, son bras et son arme restent pointés vers ses adversaires. Ne reste plus qu'à tirer. C'est particulièrement impressionnant quand Lara saute en l'air, fait des saltos ou tout autre acrobatie. Il est ainsi possible de la faire tirer pendant ses figures. Mention spéciale quand elle a un flingue dans chaque main, que vous la faites sauter en tournant et qu'elle vise deux adversaires en même temps, chacun à deux coins différents de la pièce. On se croirait dans un film de John Woo, nom de Dieu. C'est génial !

UN PEU DE FULL MOTION VIDEO

Le jeu démarre avec une séquence FMV, comme c'est souvent le cas de nos jours. Rien de renversant. Plus intéressant, d'autres séquences de ce type sont lancées pendant le jeu lui-même, à la fin d'une phase importante, d'un niveau, ou juste avant une séquence importante du jeu. En transition. Par exemple, Lara pourra rencontrer un personnage, discuter avec lui, le tout en FMV, le joueur est donc spectateur ; et tout à coup une engueulade éclate, la tension monte, et paf vous reprenez le contrôle de l'héroïne. Ceux qui ont eu la chance de jouer à Resident Evil sur PlayStation savent déjà à quel point cette technique est efficace pour relancer et faire rebondir l'action. De jolis découpages qui empêchent routine et monotonie de s'installer. Surtout que les gars et les filles de Core Design, là, ils se concentrent tout particulièrement sur le gameplay, comme on dit, le bon équilibre entre difficulté et plaisir de jeu.
Autre élément important qui importe énormément dans l'excitation du joueur devant Tomb Raider : la musique et les bruitages. Là aussi, c'est un vrai bonheur. Les compositions sont excellentes et apportent énormément à l'ambiance du jeu, souvent un peu flippante voire étouffante. Lara passe tout de même le plus clair de son temps au fond de grottes sombres. La musique vous fera flipper, maudissez Nathan McCree, le compositeur principal des ziks de Tomb Raider, et jetez un œil à son interview sur le CD qui accompagne ce numéro de Joy.

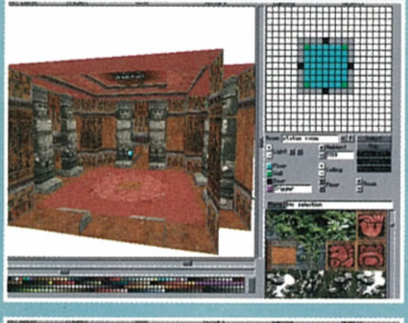


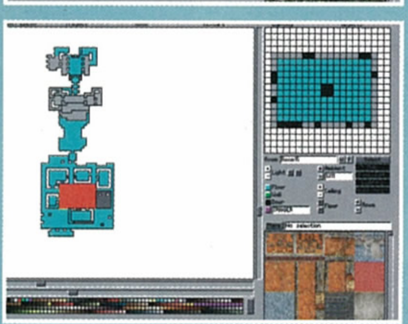




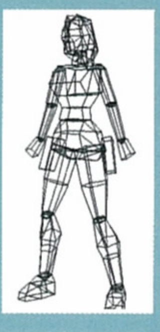
UN MARIAGE D'OUTILS MAISON ET D'OUTILS DU COMMERCE

Les personnages qui évoluent dans Tomb Raider ont été développés grâce à 3D Studio et au talent des graphistes de Core Design. Mais les animations de ces mêmes personnages sont toutes l'œuvre de Toby Gard, animateur et concepteur du jeu, grâce à des outils fabriqués pour l'occasion par les programmeurs de Core.
Les décors eux aussi ont été composés grâce à des utilitaires programmés sur place . Cela a permis aux graphistes de demander des choses spécifiques aux programmeurs qui ajoutaient des fonctions aux éditeurs de niveaux au fur et à mesure du développement du jeu. Un principe bien plus souple que lorsqu'on utilise des softs créés et vendus par une autre société, des softs rigides qui évoluent plus rarement et pas forcément selon vos désirs.





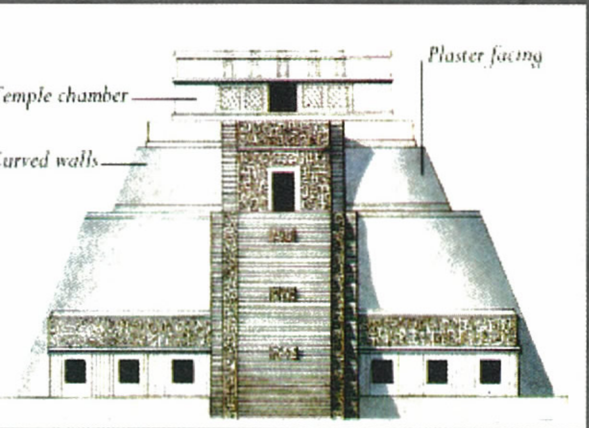


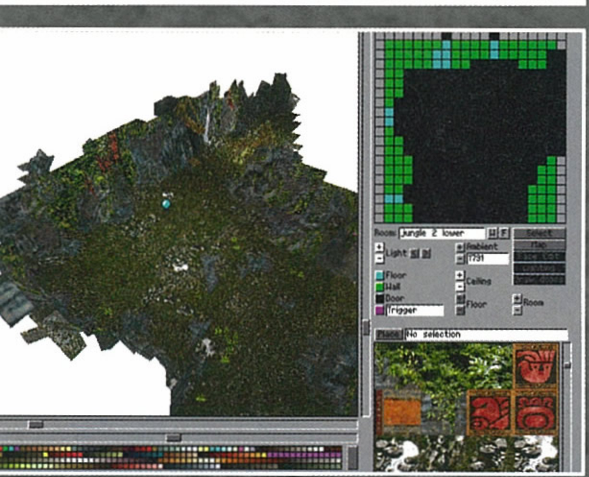


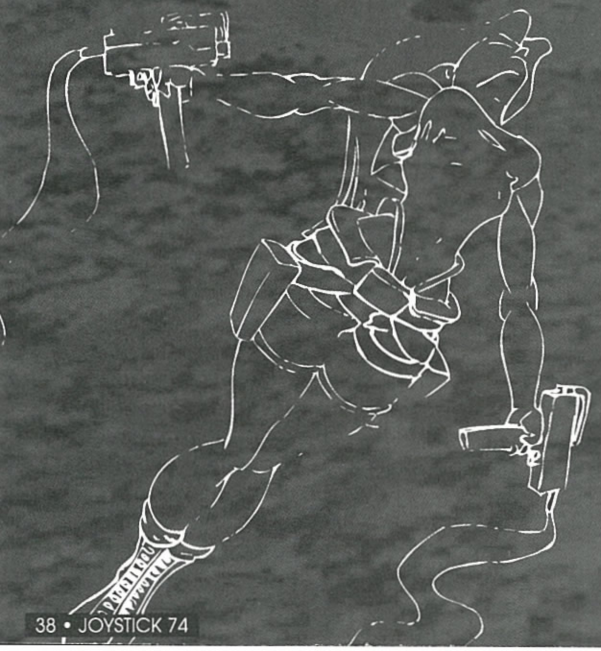
SUR QUI ON TAPE ?

Lara va s'en donner à cœur joie dans Tomb Raider, elle va se battre et massacrer toutes sortes d'ennemis : des serpents, des ours, des chiens, des singes, des requins, des lézards géants, des dinosaures, des lions, des pumas, des crocodiles, des plantes carnivores, des Centaures, d'autres bestioles innommables, et bien sûr tout un tas d'êtres humains sans scrupules. Elle cartonne, not' Lara, mince !









UNE ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT ÉTONNANTE

Quand on voit le niveau technique atteint par Tomb Raider, on est tenté de penser que de vieux routards du jeu vidéo se cachent derrière le développement. Des programmeurs et des graphistes qui ont déjà une bonne palanquée de jeux derrière eux, qui maîtrisent et ont déjà l'habitude de sortir des softs avancés. Dans les locaux de Core Design, au fur et à mesure des discussions avec l'équipe de Tomb Raider, je n'ai cessé d'entendre que mes interlocuteurs en étaient à leur premier jeu, ou presque. Presque tous sont venus à Core Design directement pour le développement de Tomb Raider. Étonnant ! Le moins qu'on puisse dire, c'est que Mr Core Design a du nez, qu'il sait choisir ses collaborateurs, et qu'il sait les motiver.

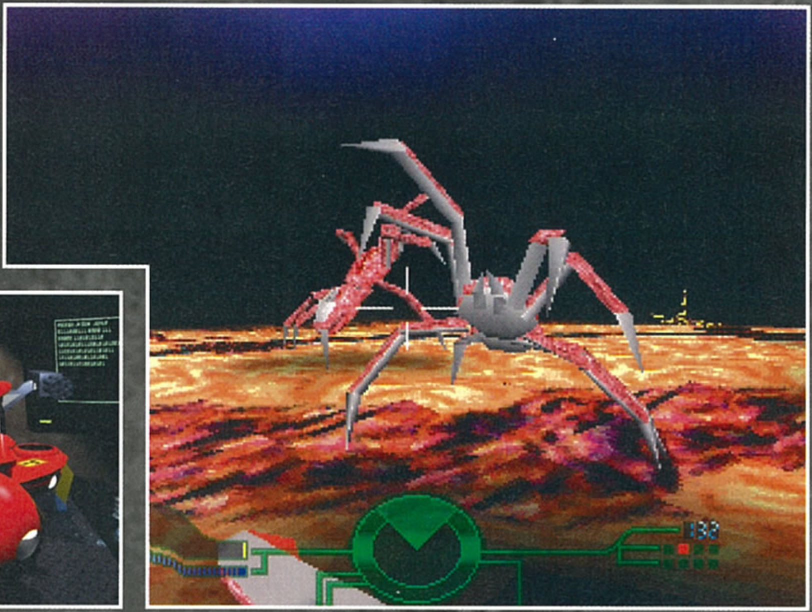
Bref, nous voilà encore à patienter pour un jeu qui promet d'être exceptionnel. Pas trop longtemps, heureusement, pour que cela reste supportable, puisque Tomb Raider devrait sortir aux alentours du 20 novembre sur CD-Rom PC. On aura encore le temps d'en parler joyeusement dans les pages des tests de Joystick, d'ici là. Histoire de se faire encore un peu plus de mal. D'autant que le jeu aura encore évolué, sûrement, qu'il sera encore mieux que ce que nous pouvons voir maintenant. Mince.

AVEC LA CARTE 3DFX

Tomb Raider propose de jouer dans plusieurs résolutions différentes, en 256 couleurs, et en 320 x 200 ou 640 x 480, selon la puissance de votre machine. Mais Core Design a également décidé de rendre le jeu compatible avec la carte 3Dfx. Du coup, Tomb Raider tournera également en 640 x 280 et en couleurs 24 bits si vous possédez cette carte. Le résultat est tout ce qu'il y a de plus renversant.



Blam ! Machinehead





Pendant que nous étions chez Core Design, à traîner pour rencontrer l'équipe de Tomb Raider, mes yeux sont également tombés sur un autre jeu en cours de développement par là-bas. Une autre équipe de Core Design est en train de faire les derniers réglages sur un jeu d'arcade assez étonnant: Blam ! Machinehead.

Le jeu démarre alors qu'un virus absolument ravageur est en train de tout détruire sur notre planète : êtres vivants aussi bien qu'objets et constructions, tout y passe. Le Dr Kimberly Stride est soigneusement barricadé au fond de sa cave, dans son laboratoire et tente de trouver un remède, un moyen de massacrer ce virus. Elle est sur le point d'aboutir quand son assistant l'assomme joliment et l'intègre à une machine de combat diabolique avant de l'envoyer à l'extérieur. Le Dr n'a plus le choix maintenant, elle va lutter directement contre le virus.

Le reste n'est que massacre et destruction, alors que vous évoluez à bord de l'engin de combat au-dessus des décombres de notre civilisation.

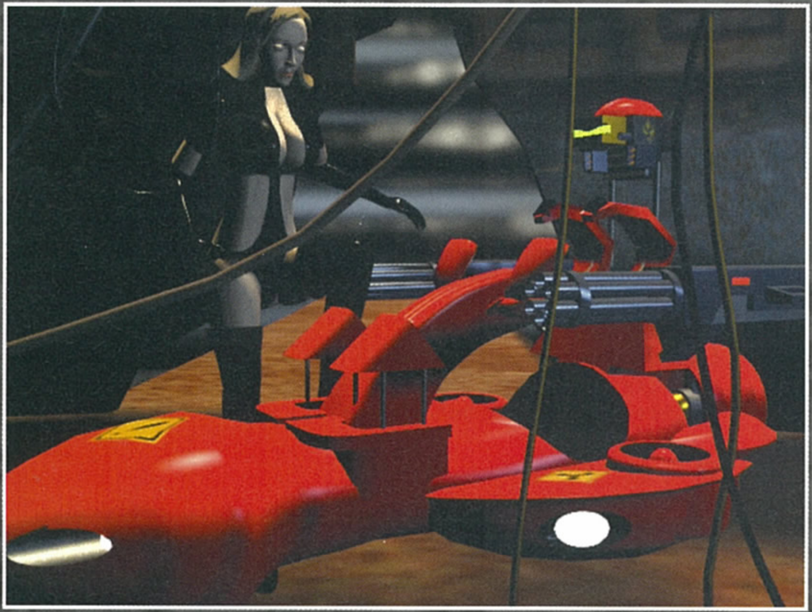
Blam ! Machinehead propose 15 niveaux différents tous résolument orientés vers l'arcade, mais comprenant un semblant de réflexion, en tout cas d'organisation si vous voulez les traverser victorieux.

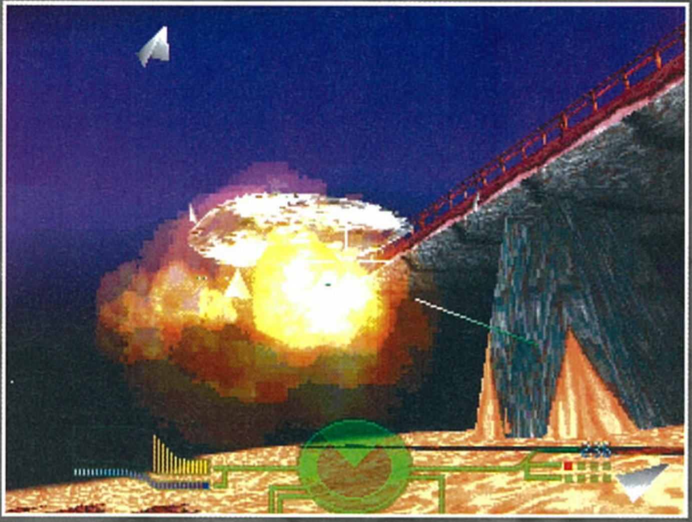
Le jeu est entièrement en 3D, et vous y évoluez de façon totalement libre, dans toutes les directions. Ça va vite, ça tire de partout et c'est plutôt joli. La version finale nous permettra de nous faire un avis définitif sur ce jeu prévu pour la fin octobre sur CD-Rom PC.





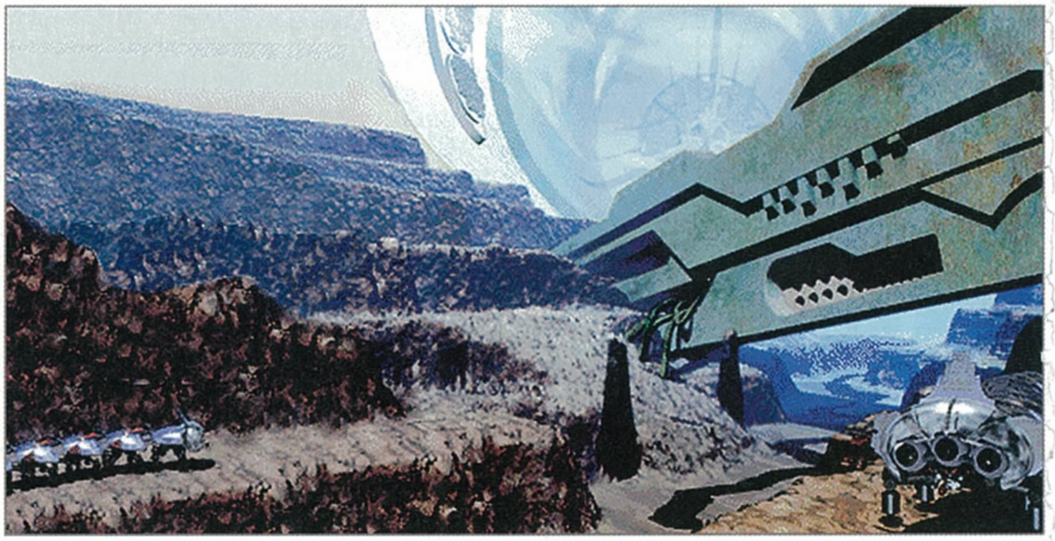






SUR PC CD-ROM - EDITÉ PAR EIDOS
DÉVELOPPÉ PAR CORE DESIGN
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

GROS PLAN



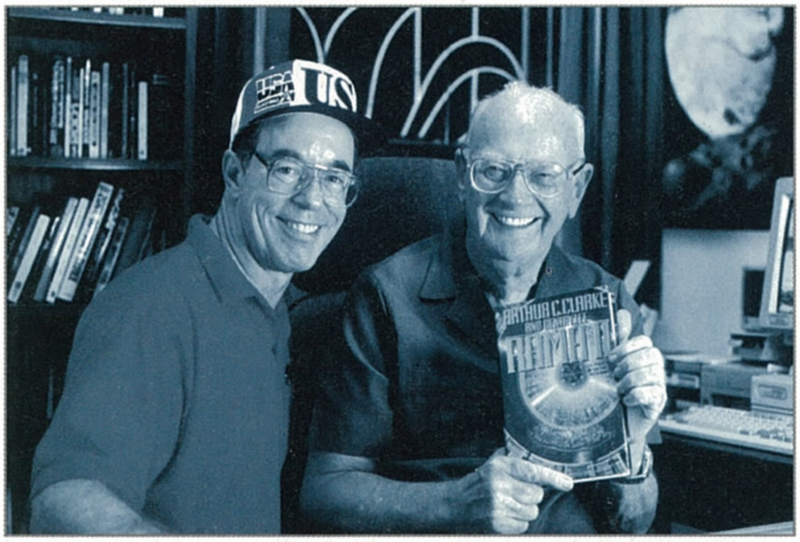
L'un des plus grands best-sellers de la S-F, "Rama", arrivera prochainement sur nos écrans. Faire de cet antique roman, vendu à plus de 7 millions d'exemplaires dans le monde, un jeu d'aventure, est une entreprise risquée, même lorsqu'on s'appelle Sierra. Une telle œuvre ne saurait souffrir une mauvaise adaptation, comme ce fut déjà le cas sur Apple 2, dans les années 80, avec le jeu de Trillium Softwares.

Bob Arctor

Rendez-v

■ L'UNIVERS

Dans "Rendez-vous avec Rama", un vaisseau gigantesque s'approche de la Terre pour une raison inconnue. Une équipe d'astronautes est alors envoyée pour tenter de percer les mystères de cet énorme cylindre. Après quelques péripéties et l'immense déception suscitée par l'absence totale de vie biologique à bord, les terriens devront attendre quelques dizaines d'années de plus pour qu'un autre engin céleste, identique au premier, revienne du côté de notre système solaire. C'est là toute l'histoire de Rama 2, et à peu près la période pendant laquelle se déroule le jeu.



■ LES AUTEURS

ARTHUR C. CLARK
Auteur d'une petite soixantaine de romans, ce physicien est considéré, avec Robert Heinlein et Isaac Asimov, comme le père d'une certaine science-fiction. Il a fêté cette année ses 80 ans, et a élu résidence au Sri Lanka. C'est un fou de la communication par courrier électronique. Outre "Rama", Clark est l'auteur de petits chefs-d'œuvre comme "2001, Odyssée de l'espace", "Les enfants d'Icare" et "Les fontaines du paradis".

GENTRY LEE
Responsable de la NASA, où il occupait le poste d'ingénieur en chef du Système de propulsion de la sonde jovienne Galileo, et partenaire de Carl Sagan pour sa série Cosmos (où l'espace que l'on voyait le plus était celui situé entre les dents de Carl), il a coécrit les suites de la série en collaboration avec Clark.

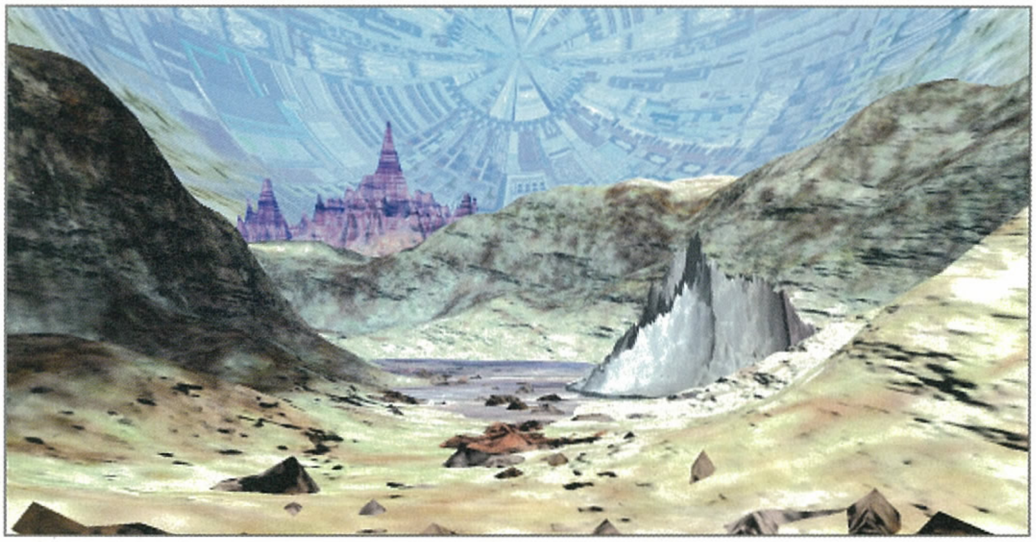
J. MARK HOOD
Chef de projet chez Sierra depuis huit ans, J.Mark Hood ("Phantasmagoria") a dirigé les équipes de développement pour faire la synthèse entre les romans et le jeu.





■ LE JEU

Sierra nous a montré une bêta-version du jeu. Au programme : graphisme très travaillé, scènes cinématiques, terrain de jeu assez imposant (à l'image du vaisseau), et une durée de vie que l'on espère à la mesure des livres... Rendez-vous en novembre pour la sortie.



Vue d'ensemble de l'intérieur du vaisseau.

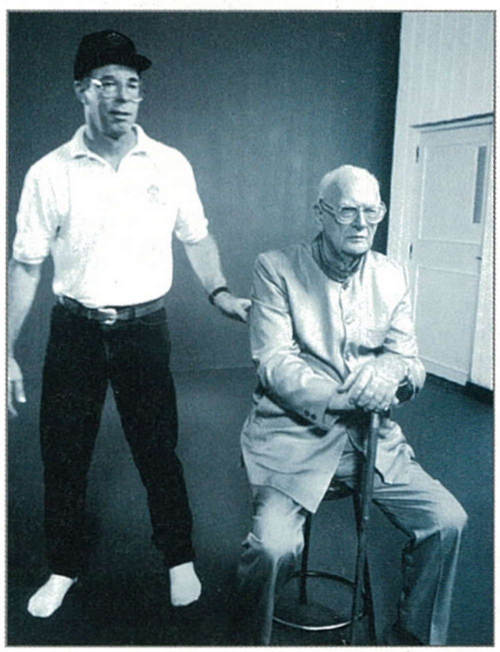


ous avec Rama

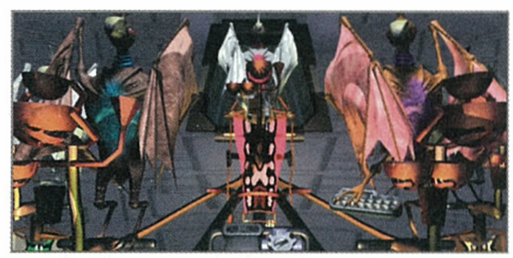
L'INTERVIEW DE GENTRY LEE, CO-AUTEUR DE RAMA 2

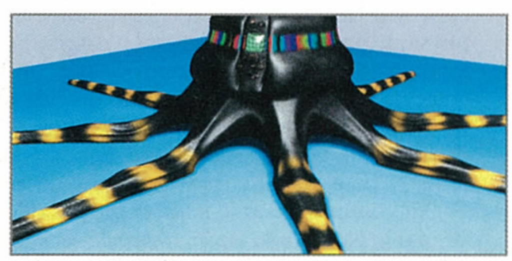
L'interview se déroule dans un lieu un peu spécial : la page WWW de Sierra émulant une session IRC. Rien de très inhabituel pour la personne avec qui je viens causer. En effet, Gentry Lee a pris le parti de communiquer ainsi pendant des années avec le romancier Arthur C. Clarck afin de co-écrire les suites de «Rendez-vous avec Rama».

Gentry Lee arrive ponctuel, comme à son habitude (là, c'est une pure spéculation, je voulais juste qu'on ait l'impression que c'est un de mes proches). Il a l'air un peu excité, car la nuit dernière, son E-mail a été rempli de courrier concernant la très récente découverte de traces de vie venant de Mars. Moi je pense que c'est assez vain de s'intéresser à des trucs aussi futiles, mais bon, je me suis juré de ne pas lui faire part de mes théories concernant l'univers.



Gentry Lee aide Arthur C. Clark à se réhabituer à la pesanteur terrestre.







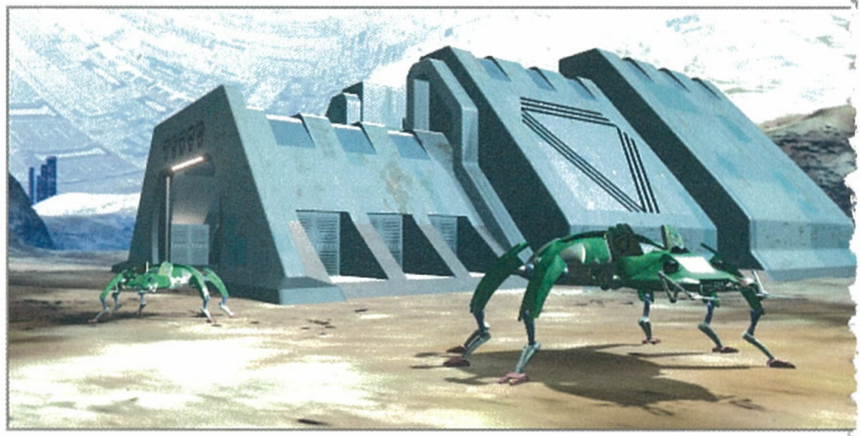
Joystick: Quels rapports avec le monde de l'informatique personnelle ou celui des jeux vidéo avez-vous entretenus auparavant ?
Gentry Lee: Comme je te l'ai dit plus tôt, j'ai sept fils dont l'âge varie de 3 ans à la vingtaine. Il y a à peu près quinze ans, lorsque les premiers jeux d'aventure graphiques se sont montrés, j'ai vu le potentiel d'un mariage entre le gameplay et la narration.

Joy: Qui est à l'origine du projet d'adaptation ? Arthur et vous en avez-vous beaucoup discuté avant d'accepter ?
G.L: En fait, l'idée d'une adaptation informatique du monde de "Rama" nous traînait dans la tête depuis quelques années. Je voulais simplement attendre que la technologie soit assez évoluée pour permettre de rendre justice à l'univers. Aussi avions-nous déjà commencé une cessation des droits du livre ; et lorsque Sierra s'est proposé pour se porter acquéreur, nous avons jugé bon de les lui céder.



GROS PLAN Rendez-vous avec Rama





Joy: Quelle place avez vous eu quand à la réalisation; avez-vous eu un droit de regard constant ou avez-vous plutôt agit comme «consultant». En fait, avez-vous eu quelques frayeurs quant au design ?

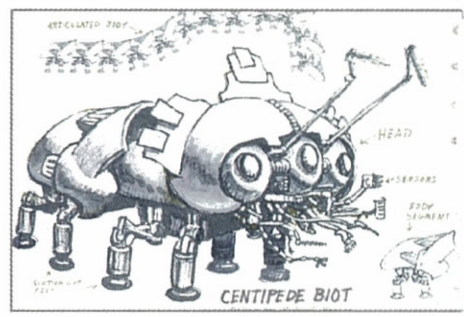
G.L: Rien n'a été ajouté dans l'univers sans mon accord, laisse-moi t'en dire un peu plus à ce sujet : cela a été un travail d'équipe, Sierra m'a prêté ses meilleurs collaborateurs (du réalisateur Mark Hood au très brillant artiste de science-fiction, Richard Hescox, et bien d'autres encore). Lorsque Richard a réalisé les premières esquisses, j'étais derrière lui pour lui dire : «Non, là, sur cet alien, les anneaux des tentacules doivent être plus vifs, plus souples...».



«N'insistez pas lourdement, je ne veux plus de cette tisane...»



"...et je vous conseille de toujours regarder derrière vous..."



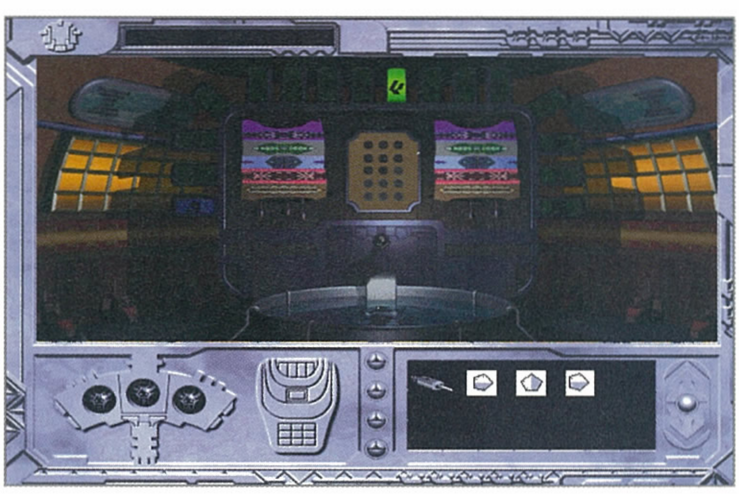
Joy: Arthur C. Clark apparaît lui aussi dans le jeu, non ?

G.L: En effet, Arthur apparaît sous la forme de films vidéo pour conseiller et aider le joueur, notamment lorsqu'il meurt, mais cela arrive assez rarement, bien heureusement. (N.D.R. : que l'on meurt ou que Clark apparaisse ?).

Joy: À propos des livres, Dieu et la religion semblent prendre une place importante, particulièrement avec le personnage de O'toole. Est-ce une de tes idées ou celle d'Arthur, comme une réminiscence de "2001, l'Odyssée de l'espace" ?

G.L: Sans vouloir être offensant envers la religion, je pense que l'intérêt d'Arthur demeure plutôt dans les origines et la destinée des espèces. La fascination d'O'toole envers la physique, la religion et la création est mon œuvre. J'ai passé quelques jours avec un des principaux évêques de l'Église catholique à discuter du chapitre relatant l'entrevue entre le cosmonaute et le Pape. En dépit de ce que la presse à pu dire, je ne suis ni catholique ni d'une tout autre religion. Mais je demeure fasciné par la place qu'une religion peut prendre dans l'existence d'un être humain.

En continuant sur le sujet, à propos de la fin de "Rama" révélée ; ce que le New-York Times a appelé «une bouleversante combinaison de mathématiques et de spéculations mystiques» est juste en fait une explication subjective de l'un des personnages sur l'origine et la destinée de l'univers, ainsi que la relation envers Dieu. Arthur et moi avons discuté du concept, mais pas de la façon de l'introduire dans l'histoire.



Joy: Le joueur devra-t-il avoir lu les livres pour appréhender toutes les subtilités de l'univers, et dans ce cas quels tomes en particulier ?

G.L: Non, un novice dans l'univers de "Rama" pourra très bien s'en sortir sans rien avoir lu du tout ; outre le fait qu'en France et en Angleterre, le jeu sortira aussi dans un package spécial avec les quatre ouvrages inclus (cf. encadré), il pourra au contraire découvrir le monde du vaisseau par l'intermédiaire du jeu. Si toutefois quelqu'un veut absolument connaître son sujet, je lui conseillerai de lire "Rama" ainsi que "Rama 2". Quant à ceux qui connaissent déjà la série, l'univers leur apparaîtra comme plus familier, sans toutefois les avantager.

Il y a beaucoup de créations inédites dans ce jeu, qui n'existent pas dans les livres ; et bien sûr de nouvelles énigmes auxquelles on ne fait même pas allusion dans la série. En définitive, j'espère que les lecteurs et les joueurs apprécieront chacun "Rama" de leur propre façon.

La saga Rama

Pour célébrer la sortie du jeu "Rama 2", l'éditeur Sierra s'est associé avec la maison d'édition J'ai Lu pour sortir une édition spéciale du logiciel en France et en Angleterre. Celle-ci contiendra, en plus, les quatre tomes de la série "Rama" avec les nouvelles couvertures du jeu, venant remplacer ainsi les illustrations de Christopher Foss. Ce package sera un bon moyen de (re)découvrir l'univers de Clark, tout en goûtant aux nouveaux horizons ouverts par le jeu.







« Il se place d'emblée comme le meilleur de sa catégorie »
MPC Septembre 1994



19/20 « Nous avons rarement découvert un jeu en même temps si riche, si amusant et si tactique… »
PC Loisirs Juillet 1994.



« Une réalisation spectaculaire, un des univers des plus riches et les plus fascinants qu'on ait vu depuis longtemps. »
MPC Novembre 1994



« Un grand jeu, varié, surprenant, à la réalisation sans tache. »
CD Media Septembre 1994



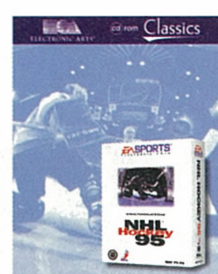
« Cyber-fantastique ! System Shock vous captive par la profondeur de son scénario et par la richesse des actions possibles »
Génération 4 Octobre 1994



« Inutile de le nier, la grande force de Strike Commander provient de sa réalisation sublime ! »
Microsimulateur Juin 1993



99% « Que dire de plus sinon que tout est quasiment parfait ? »
Joystick Novembre 1994



« Voici une très bonne réalisation comme EA sait les faire »
Joystick Décembre 1994

ELECTRONIC ARTS® cd rom Classics

http://www.ea.com • Pour obtenir plus d'informations sur EA CD-ROM Classics, téléphonez au 72 53 25 00 ou écrivez-nous à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex. **3615 EADIRECT 2,23F/Mn** ELECTRONIC ARTS®

PAR MORGAN

L'E3, c'est bien joli, mais figurez-vous qu'une fois les sun-lights éteints, les éditeurs continuent à bosser. En attendant la sortie de ces titres, voyons de plus près où en est l'avancement des travaux.

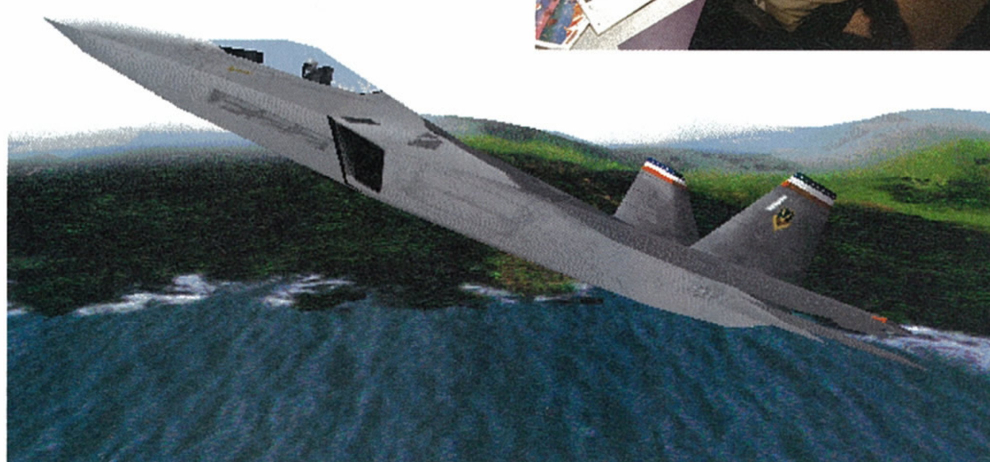
Novalogic la tête dans les nuages

F22 Lightning II est un simulateur de vol qui nous a vraiment surpris. La qualité du graphisme, le moteur 3D utilisant exclusivement des polygones ainsi que la dynamique des nombreux angles de caméra donnent à ce produit une touche de perfection. Jouable de façon très sérieuse ou en mode "Dogfight" pour se détendre, il s'adapte à tous les types de joueurs. Le jeu est entièrement programmé en 32 bits (DOS ou Windows 95) permettant de gérer les effets de lumière (et d'ombrage par conséquent) en temps réel. Et autant dire qu'ils sont sublimes ! Ajoutez à cela une compression vidéo développée spécialement pour l'occasion permettant d'afficher du S-VGA plein écran à 15 images par seconde, et cela même si l'ensemble de l'image est rafraîchie (dans le cas d'explosions, par exemple). Le réalisme des nuages, du décor, des effets de soleil dans le cockpit, la taille gigantesque de la carte (on peut voler plusieurs heures avant de revenir au point de départ) et les missions réalistes de type CNN International, font de F22 un produit qui a vraiment attiré notre attention.





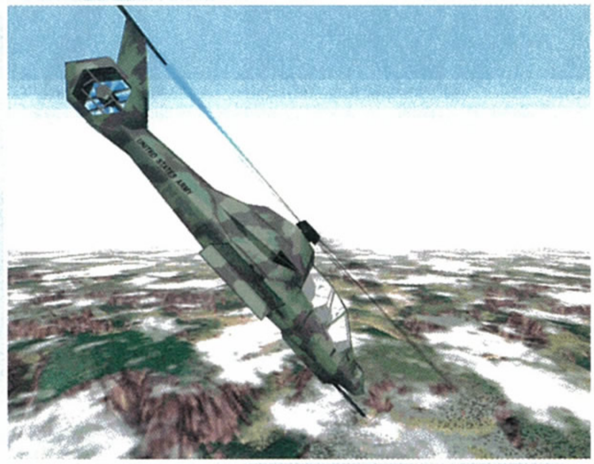




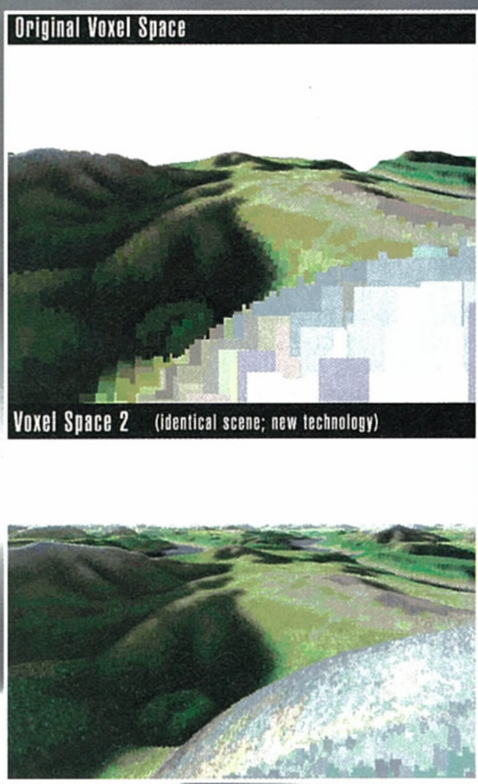
F22 LIGHTNING II
STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : NOVALOGIC
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : FIN SEPTEMBRE







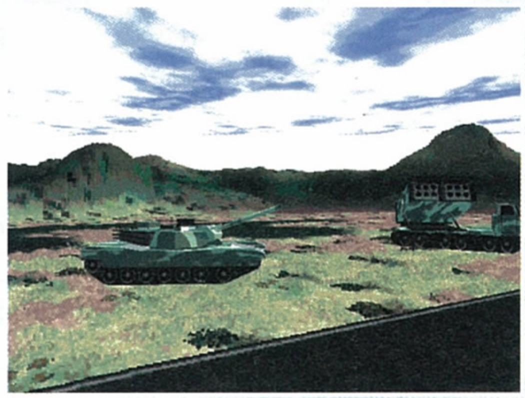
Dans une veine moins novatrice, Comanche 3 reprend le principe des précédents jeux de la série, une "simul'action" d'hélicoptère. Toutefois, la technologie Voxel Space a vraiment été améliorée. C'est ce qui permettait d'afficher le mapping façon "gros carré" dans Comanche premier du nom.



Maintenant, la texture est vraiment très fine et le déplacement de l'hélicoptère beaucoup plus fluide. Faut dire que les PC ont gagné en puissance depuis trois ans... Quoi qu'il en soit, le ciel animé, les briefings en vidéo (tournés sur de vrais sites de l'armée), la taille du terrain dix fois supérieure, le réalisme accru de l'appareil et l'intelligence améliorée de vos coéquipiers ne nous empêchent pas de penser qu'il s'agit d'un Comanche amélioré et rien de plus. Il est évidemment possible, comme avec tous leurs autres produits, de jouer en réseau (à huit) ou par link. Reconnaissons quand même que l'intérêt du jeu étant très bon, on ne s'en plaindra pas, à défaut d'assister à une vraie révolution.

Puisque chez Novalogic la mode est aux suites, Armored Fist 2 est en préparation. Cette simulation de tank connaîtra le même type d'améliorations que Comanche 3. Logique, vu que c'est le même programme. Nous ne reviendrons donc pas en détail sur ce deuxième épisode.
Pour les possesseurs de Mac, il est intéressant de noter que Werewolf contre Comanche va bientôt sortir. La réalisation semble impeccable et les graphismes un peu plus fins que la version PC.
À part ces suites ou adaptations, de nouveaux projets sont heureusement en cours de développement. Dans des styles totalement différents, une simulation de course en 4 x 4 et un jeu d'action/aventure sont prévus. Ils sont actuellement à l'état embryonnaire, nous n'avons donc pas d'images à montrer. Quoi qu'il en soit, Kill Suit est un jeu à la Fade to Black dans un monde futuriste/robotique. Ces deux jeux utiliseront le Voxel Space. Quand on développe une technologie, il faut bien la rentabiliser non ?

COMANCHE 3
STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : NOVALOGIC
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : MI-OCTOBRE





ARMORED FIST 2 • STANDARD : PC CD-ROM • GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : NOVALOGIC • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT NOVEMBRE

ATTENTION TRAVAUX

MORGAN

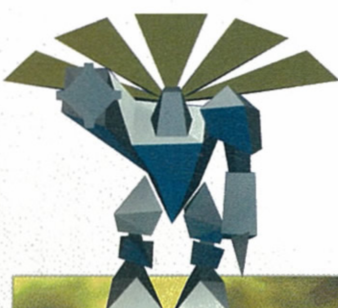


MDK



David Perry, Shiny Entertainment... autant de noms qui reviennent souvent. Est-ce réellement justifié ? À part Earthworm Jim et Cool Spot, qu'ont-ils créé ? Rien. Malgré cela, il est clair qu'il faut compter avec David Perry. MDK en est la preuve. Jugez-en par vous-même.

Jeu d'action basé avant tout sur la qualité du gameplay, MDK est une petite révolution dans le genre. Partie de rien il y a quelques mois, l'équipe de Shiny a développé un moteur de jeu archi-puissant ! Comme le dit Perry "le PC est une super console ! Notre seul jeu avait été réalisé pour console, mais le PC et sa mémoire nous ont ouvert des portes invraisemblables !". Pour résumer leur sentiment, ils ont un gros jouet entre les mains et en profitent pour s'éclater. Loin des séquences cinématiques à tout va, l'ergonomie et le gameplay ont été très travaillés. Objet : faire du jeu pour des joueurs, pas des spectateurs.





"Beaucoup trop de gens se prennent pour des scénaristes de ciné dans cette industrie. Et au vu de leurs produits, ils vont finir par dégoûter les joueurs. Alors, s'ils se sentent en verve et se croient surdoués comme scénaristes, je préférerais qu'ils aillent couler l'industrie du cinéma !", rétorque Perry. Voilà un gars qui a tout compris. Les jeux du siècle ce sont les Civilization, Dungeon Master, Tetris, Space Invaders, Pac Man... bref des jeux avec peu de moyens, mais où concept et gameplay prédominent.

VOTRE OBJECTIF, SAUVER LA TERRE

Mais revenons à MDK. Vous incarnez un personnage, Kurt, qui va devoir sauver la Terre d'une invasion extraterrestre. Une gigantesque machine détruisant tout sur son passage se déplace sur la planète, défendue par de nombreux gardes. Votre objectif consiste à vous faufiler entre eux, à tuer le pilote puis à détruire cet engin de mort. Passons au côté le plus intéressant. Dans une bonne demi-douzaine de cités, entièrement en 3D, il ne s'agira pas uniquement de dégommer tout ce qui bouge. En fait, la pseudo intelligence artificielle des ennemis rendra les actions discrètes plus souhaitables.

Non seulement le bruit les attire, mais en plus ils agissent comme des êtres doués de raisonnement. Exemple : un monstre vous fait face et semble vous attirer dans un piège. À côté de lui, derrière un pylône, son compère vous attend. Si vous tuez le premier, le deuxième ne sortira pas de sa cachette et appellera du renfort. Si vous foncez tête première, le deuxième vous dégommera dans votre course. En fait, la solution consiste à tirer dans le genou du premier, le projetant ainsi au sol. Son pote essayera alors de le secourir pour tirer son corps et le protéger derrière le pylône. Et c'est à ce moment précis que vous tuerez les deux ! Cet exemple un peu long explique bien à quel point cette "vie" des personnages est importante. Ils évoluent, respirent, souffrent, font du sport, boivent du café, ont des expressions au niveau des visages, etc. À n'en pas douter, c'est la première fois qu'un jeu d'action offre ce réalisme et que cela a une utilité stratégique directe dans le jeu.



STANDARD
PC CD-ROM
GENRE
STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR
SHINY
ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR
CIC
SORTIE PRÉVUE
NOEL

SPACE MAC GYVER

Le graphisme très "designé", et les options du personnage donnent au produit sa superbe. Doté d'un parachute qui aurait pu être conçu par Stark, et d'une visière de casque pouvant se transformer en fusil, genre couteau suisse de l'an 2000, Kurt devra trouver son chemin et récupérer différentes options munitions (bombes diverses, peinture anti-radar, etc.) pour venir à bout du conducteur. Petite anecdote, cette approche graphique a tellement plu, qu'un film pourrait les réutiliser (NDLR : ils disent tous ça. On attend toujours les longs métrages de Wing Commander et autres Zak Mac Kraken...). Notez aussi le packaging délirant de la boîte du jeu.

Autre option géniale du jeu, un viseur très précis vous permet de zoomer sur votre cible... Le grossissement pouvant aller jusqu'à 100 fois ! Les textures et décors ne pixelliseront aucunement pendant cette action. Il devient alors possible de viser une jambe, un œil, etc. Et le nombre de polygones par créature étant assez élevé, il est aisé de manquer sa cible au millimètre près.

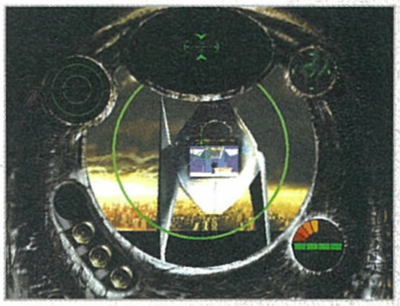
RENDEZ-VOUS A L'ECTS DE LONDRES

Dernier point vraiment intéressant, l'optimisation de la mémoire du PC est parfaite. À aucun moment vous ne constaterez que les niveaux se chargent ou que votre disque dur "rame" ; avant l'apparition d'un nouvel ennemi, le lecteur de CD et la mémoire sont sollicités en permanence comme si le jeu se chargeait continuellement. À propos des angles de caméra, l'action se déroule en vue subjective (viseur) ou en vue de derrière. Les mouvements de Kurt sont très fluides et ses attitudes corporelles très bien rendues. Pour y parvenir, un acteur a été filmé avec des détecteurs sur son corps, et ses mouvements directement numérisés grâce à un système de Motion Capture.

Lorsque l'acteur bouge, son image apparaît sur écran de l'ordinateur en temps réel et peut être enregistrée pour le personnage du jeu. Un système de plus en plus répandu et réellement très efficace.

Il y aurait encore beaucoup à dire sur MDK, et lors de sa présentation le mois prochain à l'ECTS, nous tâcherons de vous en reparler plus longuement. En tout cas, même si les photos ne paraissent pas très représentatives (car statiques), croyez-moi ce jeu est vraiment amusant ! Vraiment ! Développer un moteur 3D S-VGA en moins de quatre mois et obtenir un tel résultat, aussi en avance sur d'autres, c'est très fort. Je tire réellement mon chapeau. Monsieur David Perry, il se pourrait fort que vous deveniez aussi célèbre sur PC que vous l'êtes déjà dans le monde de la console !













PAR COOL!

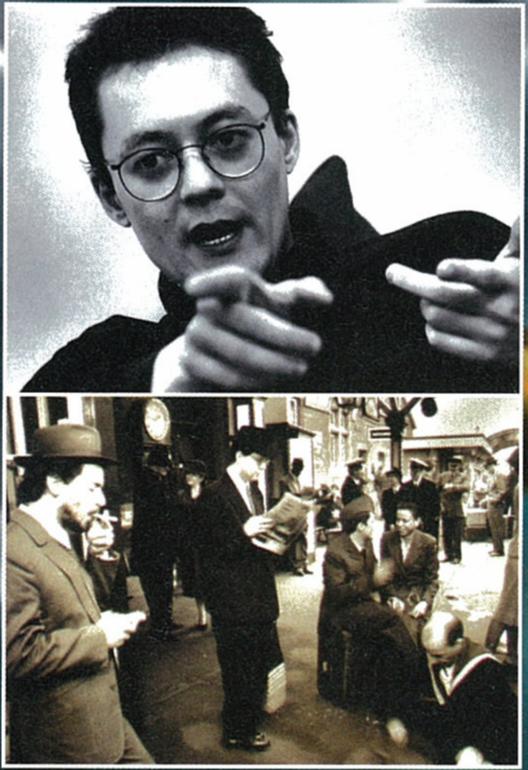
Criterion Studios, la genèse

À environ 50 km de Londres, Guildford est une ville qui a une chance inouïe. C'est en effet là, sur le campus de recherche, qu'est basé le QG de Bullfrog. Pourtant, ce n'est pas pour partir à la rencontre des hyper-médiatisés Molyneux & Co que nous nous sommes rendus sur les lieux. En fait, l'ensemble de la presse française était invité à se rendre chez des quasi-inconnus, Criterion Studios. Quasi, car Criterion est déjà synonyme de 3D, et ce nom n'est pas ignoré de la profession.

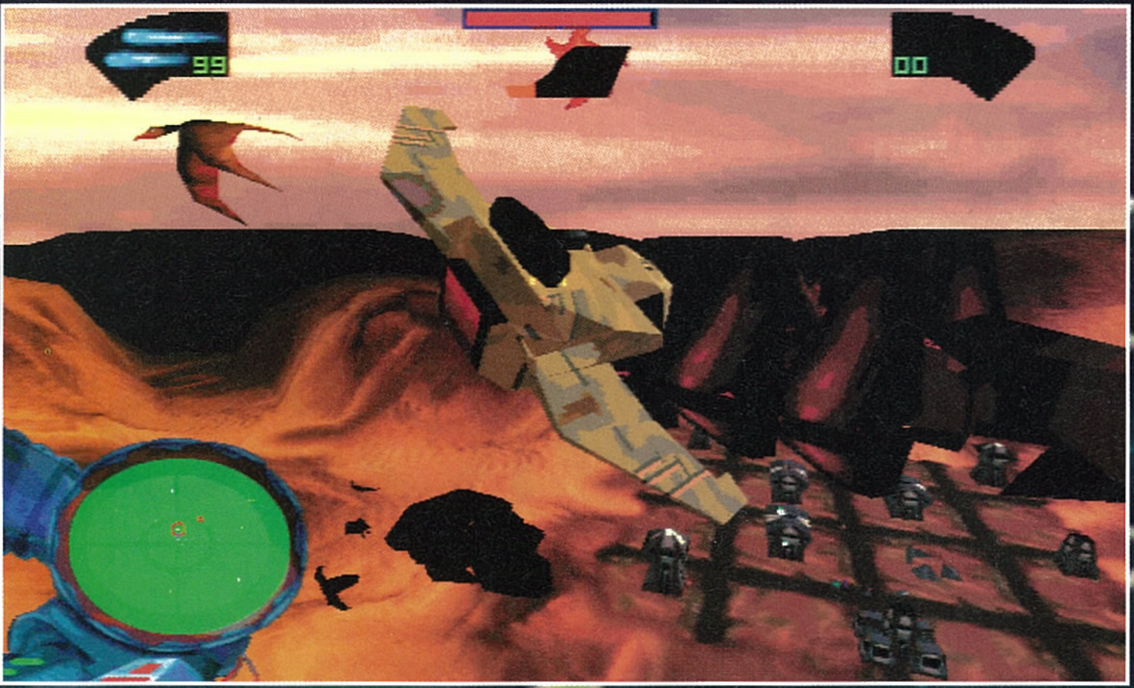


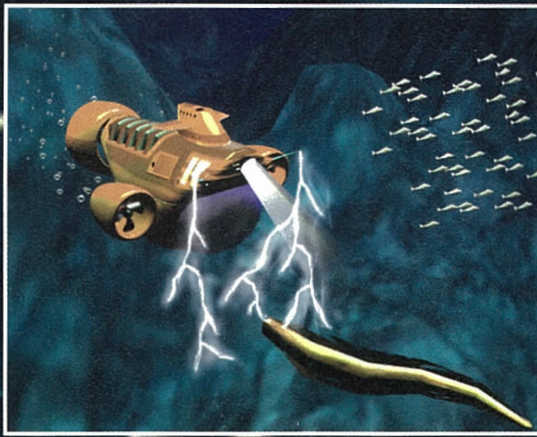
En effet, Criterion Sofware appartient à Canon depuis son lancement en décembre 93, et est à l'origine de Renderware. Cette bibliothèque (API) 3D pour Windows et Dos a connu un tel succès, que quelque 900 développeurs l'utilisent désormais. On la retrouve également dans les plug-in de Netscape grâce au VRML. Concrètement, lorsque vous avez un soft de rendering, il y a de fortes chances pour qu'il ait été developpé grâce à Renderware. Cela démontre le niveau atteint par la société en matière de 3D. Dès lors, quoi de plus logique pour la direction tricéphale (David Lau-Kee, Adam Billyard et Mike King) que d'optimiser son savoir-faire ?

Vous l'avez compris, Criterion Studios n'est autre que la "division jeu" de la compagnie. Au programme, voici trois softs distribués par Virgin qui devraient débouler cette fin d'année. Et devinez quoi ? Aucun ne sera en 2D (sinon, ça ferait gâchis, forcément...). Le premier de la série sera un mix entre Terminal Velocity et Defender (le jeu fétiche de David Lau-Kee) : Scorched Planet. Prévu sous Dos et Windows 95, il est annoncé pour septembre. Enfin, suivront un concurrent sérieux de Creation, Sub-Culture, et une course de hors-bord, Aqua-Tak.



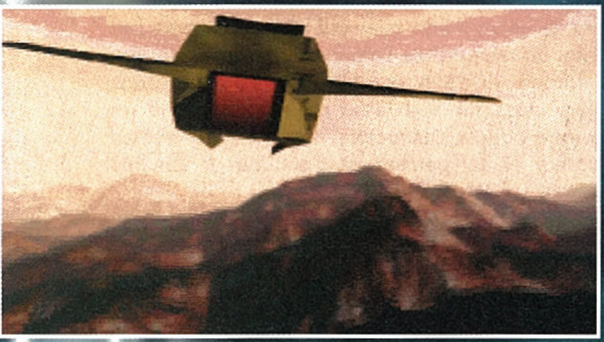
David Lau-Kee, le gourou de Renderware, veut faire de Criterion Studios l'un des grands noms du jeu 3D. Réussira-t-il son pari ? Chez Criterion, quand on ne programme pas, on se déguise... Ça c'est cool !











SCORCHED PLANET

L'action du premier Criterion Studios se situe sur la colonie Dator 5, en proie aux attaques des Voraxians. Cette race belliqueuse d'"insectoïdes" navigue de mondes en mondes en les dépouillant de toute vie. Bien entendu, c'est vous que la Fédération galactique a choisi pour sauver les villes habitées par les colons. Vous disposez pour cela d'un Type 16, un véhicule capable de morpher entre un char et un avion. Concrètement, les 18 niveaux que recèle le jeu (répartis en 6 mondes) s'articulent comme un Terminal Velocity avec un zeste de tactique/stratégie. À vous de contenir les assauts des Voraxians sur les colons, puis de transporter ceux-ci vers votre vaisseau principal. Vous vous en doutez, tout ne sera pas aussi simple. Le Type 16 ne peut contenir que 5 passagers ; il faudra donc gérer le fuel en ramassant divers bonus. De plus, selon les adversaires, à vous d'opter pour la meilleure configuration. Scorched Planet se veut ainsi un mix "fast action" et "réflexion rapide". Les missions sont entrecoupées par des briefings et séquences en FMV (Full Motion Video), et le jeu contiendra une centaine de monstres. Autre atout : la possibilité de jouer en réseau local jusqu'à huit au cours de deux types de parties (deathmatch et savematch - à celui qui ramasse le plus de colons -). Quant au moteur 3D, VGA ou S-VGA, il annonce une fluidité et s'accompagne de "dynamic light sourcing". À noter que le CD final contiendra les deux versions Dos et Win95 du soft et que la config. minimale tournera autour d'un P90. Bref, Scorched Planet a le goût d'un judicieux retour aux sources de l'Arcade ; et "l'inspiration defender" de David Lau-Kee laisse penser que le design des niveaux offrira suffisamment de challenge pour intéresser les "core-gamers".

AQUA-TAK

Ce jeu de course de hors-bord est prévu sur Windows 95. Son nom n'est, pour l'instant, pas définitif. Il en est encore à la phase du design, aussi les options offertes sont-elles à prendre au conditionnel. En fait, les concepteurs de Criterion Studios – et plus exactement Mike King, en charge du soft – ne savent pas s'ils vont ou non accentuer l'aspect "course" en enlevant les armes. Pour le moment, c'est donc surtout la qualité des graphismes (avec des textures en haute résolution) et du moteur 3D qui sont à prendre en considération. Au niveau de la réalisation, on est en droit de s'attendre au meilleur. Reste que l'on nous annonce quatre courses différentes avec un grand choix d'engins ; et si elles sont maintenues, elles seront sans doute accompagnées par le sempiternel attirail des armes adéquates. Aqua-Tak est annoncé pour cette fin d'année.

SUB-CULTURE

Anciennement appelé Dive (nom vite squeezé à cause de la chaîne de Seafood américaine), Sub-Culture, le deuxième soft made in Criterion, est celui qui nous a le plus séduit. Ce jeu de stratégie sur fond d'écologie s'annonce comme un concurrent sérieux à Creation côté représentation du monde sous-marin. En fait, lors de la présentation, nous étions plus absorbés par la beauté du tout que par les commentaires du concepteur. Vous dirigez un sous-marin dans des missions de récupération de détritus ou autres afin de lutter contre la pollution générée par des méga-corporations. Tout fait penser que Sub-Culture sera un grand produit au niveau de sa réalisation : des bulles qui jaillissent de l'engin, aux lumières qui s'ajustent en fonction de la profondeur et des poissons qui croisent dans les parages (raies, etc.), en passant par les effets sonores. C'est à tomber par terre, et la démo de Creation que nous avions mise il y a longtemps sur le CD, fait plutôt pâle figure à côté de cette bombe. Aucun doute que la principale interrogation sur le soft ne portera pas sur sa réalisation, irréprochable. On peut même diriger un mini-engin pourvu d'une caméra embarquée, pour se rendre dans les endroits inaccessibles. Lorsqu'il s'éloigne, on le voit disparaître, les feux de son projecteur s'estompant peu à peu. Bref, c'est beau de chez beau et on est bougrement impatient de voir tourner une version plus avancée ! À mon avis, il s'agit là du gros produit Criterion. S'il tient toutes ses promesses, attendons-nous à une bombe. Reste à attendre encore le mois de novembre.



Ce mois-ci, la rubrique Loisirs est joyeusement éclectique, se balançant béatement entre les CD pour adultes et ceux pour jeunes enfants, ou rebondissant sur des CD musicaux ou éducatifs. Une bien belle fournée, en fait.

loisirs







Eve



Avec Eve, Peter Gabriel ne fait pas ses premiers pas dans le monde du CD-Rom ; on se souvient en effet d'XPLORA, un titre, à l'époque de sa sortie, déjà plutôt novateur. Eve est encore plus riche, plus beau et surtout plus surprenant.

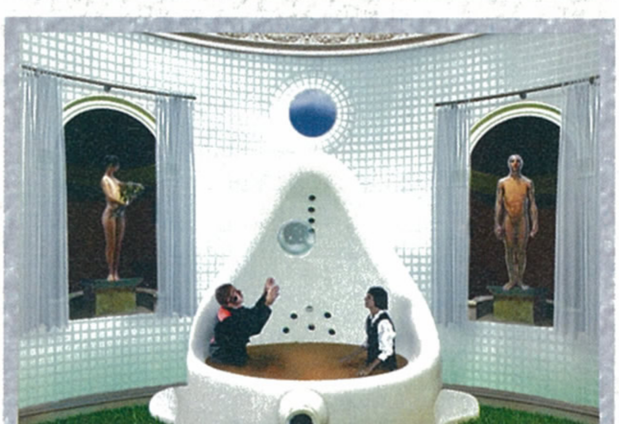
Le paradis a foutu le camp, le monde va mal et tout s'y transforme en boue répugnante. Au milieu de ce désastre, le personnage que vous dirigez, incarné par Peter himself, va tenter de remettre de l'ordre dans tout ça, en partant à la quête du Paradis, et d'Eve, son alter-ego disparue. Sans être un jeu d'aventure classique – d'où sa présence dans la rubrique Loisirs – Eve en a parfois la structure, avec ses mini-quêtes qui gratifient l'utilisateur en lui permettant d'accéder à d'autres scènes du monde onirique d'Eve.

Comme le définissent les artistes qui ont participé à l'élaboration de ce CD-Rom, Eve est plus une expérience pour le joueur, qui interagira avec le graphisme, les musiques et les sons du CD. Sur ces trois derniers points, rien à redire, on peut même plutôt être admiratif avant de sombrer dans l'enchantement : tout est magnifique et plein de bon goût. Avec de petites doses d'avant-gardisme. C'est beau, c'est joli, nom de Dieu. Ce CD-Rom allie à merveille graphismes dessinés sur ordinateur, textures superbes et photographies ou acteurs filmés.

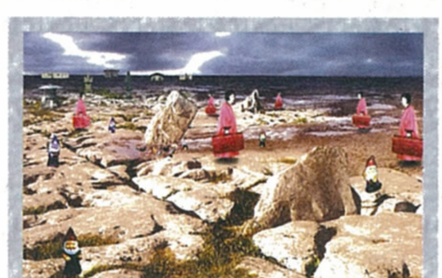
Résolument destiné aux adultes, Eve, à sa façon symbolique et féerique, ne parle que des relations entre les êtres humains, d'amour, d'éthique et du rapport de l'Homme avec les Arts. Attention malgré tout, le «joueur» se doit de bien maîtriser l'anglais, puisque Eve n'est pas traduit dans notre langue.

Je vous le conseille vivement. Ce CD-Rom m'a enchanté, voire fasciné par moment.

Sur PC CD-Rom
Windows 95
et Mac CD-Rom
Editeur: Mirage

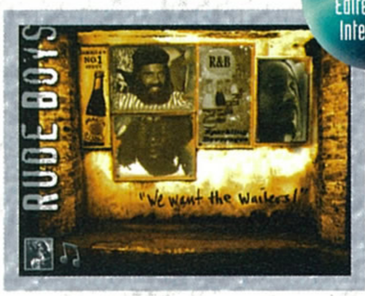








Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur: BMG Interactive





Bob Marley

Soul Almighty The Formative Years, Volume. 1



Ça commence avec douze titres composés par Bob Marley et ses Wailers dans leurs premières années (1967-68). Douze titres dont 7 inédits (comprenant 3 remixes) restaurés, remasterisés et overdubbés par des musiciens de studio. On peut "lire" ces 12 chansons sur un lecteur CD normal, une chaîne hi-fi, un ghetto blaster, peu importe. Mais si on le case dans un lecteur de CD-Rom, sur Mac ou PC, paf ! nous voilà face à des photos, des textes, des bouts d'interviews filmés, et tout un tas de données, toujours sur les débuts du roi du reggae.

Un CD extra, donc, qui intéressera certainement les fans décidés à en savoir plus sur la culture rasta, ou les collectionneurs de moments rares de leur idole. À noter tout de même que les 12 titres en question sont très loin d'offrir le meilleur de Bob Marley. C'est presque le contraire, même. À réserver aux fans collectionneurs qui se retrouveront ainsi avec un bel objet.



Sur PC et Mac CD-Rom Editeur:Hachette jeunesse/grolier interactive

Mini-Loup

en vacances

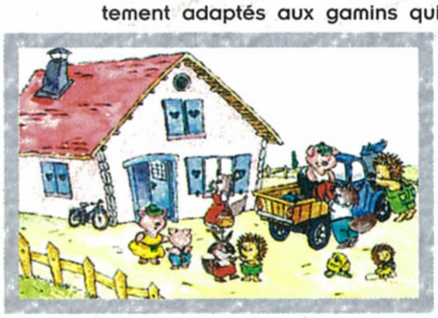
Megastar joystick



Le titre le laisse sentir sans l'ombre d'un doute : Mini-Loup en vacances est un CD-Rom destiné aux tout petits. Il est conseillé par l'éditeur pour les 3-5 ans. Sans être un produit éducatif à proprement parler, il s'agit là d'un CD-Rom d'éveil, pas pour «apprendre en s'amusant», mais s'amuser en s'amusant (et apprendre en douce, au passage).

Mini-Loup a beau s'adresser aux plus jeunes, du haut de mes 26 ans je me suis laissé emporter par ce CD-Rom très bien foutu, mignon comme tout, et bougrement intéressant. Mince, de là à ce que je me mette à rejouer à Tape-Tape dans les couloirs de Joystick, à faire des farandoles dans ma cour avec la concierge, et à regarder des cassettes vidéo des 4 z'amis...

Divisé en deux parties, Mini-Loup en vacances propose une histoire animée, racontée et pleine de musiques (l'histoire de Mini-Loup qui part en vacances, tiens !), et une série de six jeux d'éveil (adresse, coloriage, mémoire, reconnaissance des formes). Tous bien faits et parfaitement adaptés aux gamins qui ont envie de se coller devant un ordinateur plutôt que d'aller jouer dans le bac à sable de la cité.



À ne pas manquer, la chanson de Mini-Loup, superbement orchestrée et présentée en version karaoke pour mômes sur le CD. Cette chanson fait un tabac à la rédac, où elle est devenue l'hymne de la rédaction. «Qui a peur de Miiiini-Loup, la la la lala lalala»...

100 dictées

multimédias

PC CD-Rom Editeur: V Multimédia



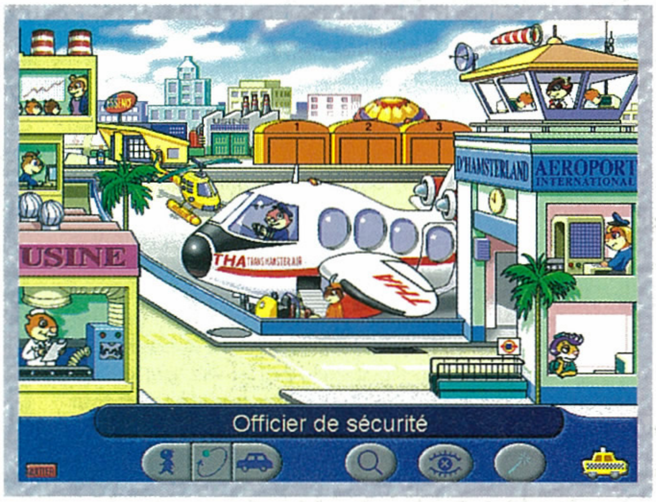
Il n'y a encore pas si longtemps, je périssais ma race dans les salles de classe quand on me collait des dictées à faire. J'aimais pas, nom de Dieu, j'aimais pas. Et là, paf, voilà que je m'en coltine pour mon plaisir, comme ça, sans qu'on me force, tout seul, avec le sourire. D'habillage très sobre, ce CD propose trois niveaux différents couvrant des tranches d'âge allant de 8 à plus de 16 ans. 100 dictées, donc, tirées de superbes textes de Zola, Bazin, Tolstoï ou encore Maupassant (entre autres).



Ce sont les élèves du Cours Florent qui ont prêté leurs voix pour dicter les textes. Le programme s'amusera ensuite à corriger vos fautes, et se foutra de vous joyeusement si cela s'est mal passé.

Une folle journée à
Hamsterland

Sur PC et Mac CD-Rom Editeur: SA Unlimited BMG Interactive



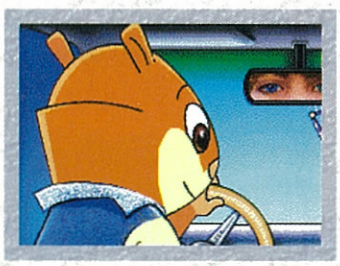


Décidément, ce mois-ci les CD-Rom destinés aux sales mômes sont excellents ! Et une fois lancé dans Une folle journée à Hamsterland, j'ai bien eu du mal à lâcher la souris pour passer à des activités plus adultes. La tranche d'âge visée par ce CD va de 3 à 6 ans. Avec son graphisme mignon comme tout, mais sans sombrer dans le débilisant, Hamsterland a de quoi accrocher l'œil et mettre les plus jeunes en confiance. CD de découverte, Hamsterland propose de ce balader dans un pays peuplé de hamsters, donc. Des scènes aussi diverses que la rue principale, l'aéroport, la ferme ou le supermarché, 16 en tout, s'affichent, peuplées par les charmantes bestioles. On clique sur tout ce qui traîne à l'écran – objets ou personnages – et les voilà qui s'animent et qui parlent. Les mots principaux sont également affichés et prononcés à haute voix, pour habituer à la lecture.

Trois mini-jeux d'adresse ou de mémoire sont également intégrés, mettant toujours les hamsters en scène.

Un CD agréable et bien pensé, où mêmes les plus jeunes se sentent à l'aise et ne cessent de faire des découvertes : en effet, on trouve, dans Hamsterland, plus de 700 animations sonores ou graphiques.







Jerusalem
An interactive pilgrimage to the holy city



Proposer la découverte de Jérusalem sur CD-Rom, ville à l'histoire des plus mouvementée et compliquée, n'est pas une mince affaire. Ce CD s'en sort plutôt bien, avec les honneurs même. Jerusalem, An interactive pilgrimage to the holy city devient très vite passionnant et propose de découvrir la ville à travers photos, films et même petits jeux.

Le CD est découpé de façon chronologique, retraçant plus de 4 000 ans d'histoire jusqu'à nos jours. Quartier par quartier, vous découvrirez les hauts-lieux touristiques, historiques ou bien sûr religieux de cette ville. C'est beau, c'est bien fait et bigrement intéressant.



Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur: Simon & Schuster Interactive



Choisis ton destin
Viking, Aztèque ou Égyptien

Sur PC et Mac CD-Rom Editeur:Hachette jeunesse/grolier interactive

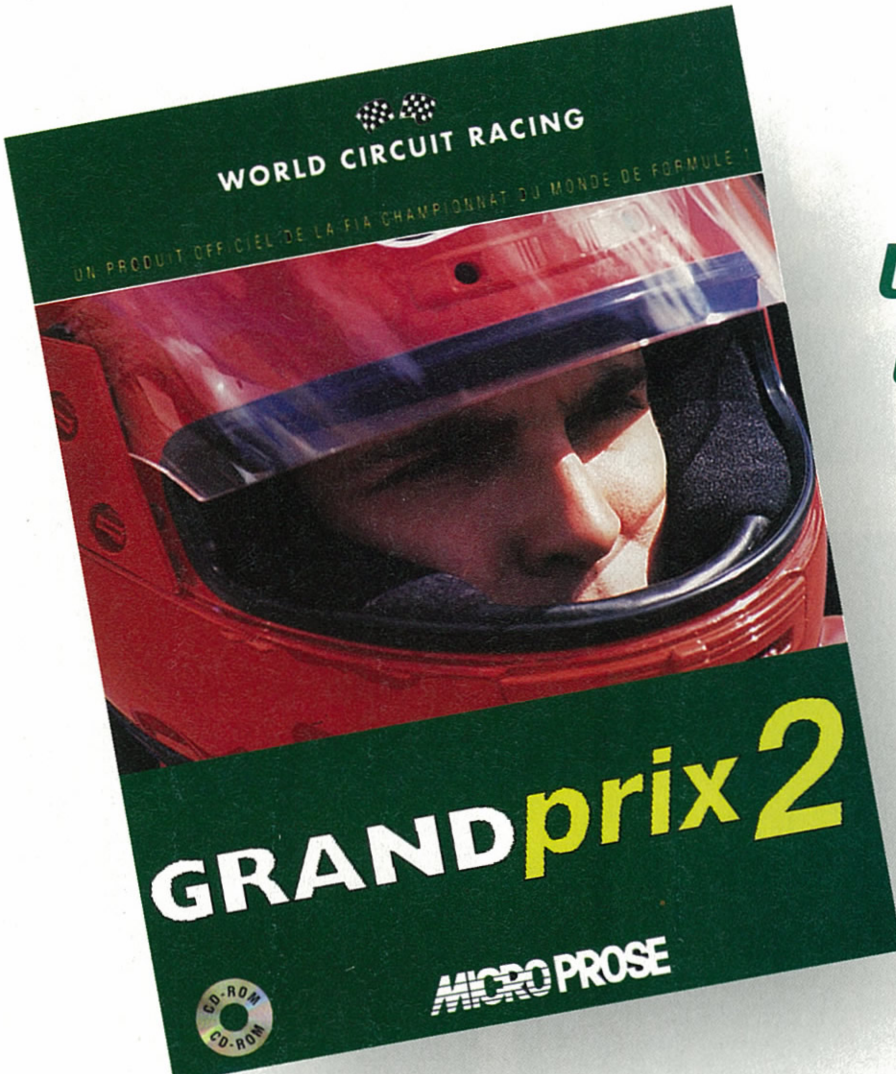


Encore un CD-Rom destiné aux plus jeunes, conseillé pour les 8-10 ans en l'occurrence ; et encore un soft plutôt intéressant. Choisis ton destin propose de voyager dans le temps et de se prendre, à coups de clic, pour un Viking, un Aztèque ou un Égyptien.

De nombreux écrans, des scènes, des tas d'animations de musiques et de bruitages vous balancent dans l'ambiance de ces différentes civilisations disparues. Vous apprendrez comment ils se nourrissaient, s'habillaient, vous en saurez plus sur leur artisanat ou leurs rites funéraires.

Microprose et Geoff Crammond présentent

GRAND prix 2



Un best-seller inégalé encensé par la presse

- Joystick 98%
- Gen 4 *****
- PC Loisirs *****
- PC Player Excellent

La meilleure simulation de F1 jamais conçue sur PC

Jeu disponible en version française sur PC CD ROM dans tous les magasins et notamment:

D.D.R.I. Le Canet (06110) - Carrefour St André les Vergers (10120) - E.B.M. Ajaccio (20000) - Babylonis SA Bordeaux (33000) - Séquence News Rennes (35000) - Continent Roanne (42334) - SFDI Hips Computer St Herblain (44811) - Hypermedia Orléans Saran (45770) - New Games Chaumont (52000) - Séquence News Vannes (56000) - Cora Moulins les Metz (57160) - Cora Mondelange (57300) - S.M.S. (Auchan) Villeuneuve d'Ascq (59656) - Microcom Informatique Compiègne (60200) - Cora Creil Saint Maximin (60740) - Cora Haguenau (67503) - Espace CD-Rom Mulhouse (68100) - A.N.S. Sausheim (68390) - Ludotec Chambéry (73000) - Tilt Informatique Thonon les Bains (74200) - SA Majuscule Paris (75003) - Asystech Paris (75011) - Overdream Paris (75011) - Continent Torcy (77200) - Carrefour Pontault Combault (77340) - CD Soft Limoges (87000) - Espace Temps Egly (91520) - Carrefour les Ulis (91942) - Centre Leclerc Osny (95520).

Ubi Soft

MICROPROSE
Seriously Fun Software

15 jeux qui nous plaisent bien







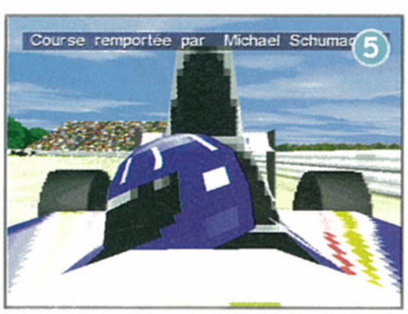


1 - CIVILIZATION 2

2 - COMMAND & CONQUER COVERT OPERATIONS

3 - CRUSADER - NO REMORSE

4 - DUKE NUKEM 3D





5 - GRAND PRIX 2

6 - NEED FOR SPEED

7 - QUAKE

8 - WARCRAFT 2





RETROUVEZ CHAQUE MOIS LE TOP DE LA RÉDACTION

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- COMMAND & CONQUER COVERT OPERATIONS	WARGAME	WESTWOOD
- WARCRAFT 2 TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- HEROES OF MIGHT & MAGIC	STRATÉGIE	NEW WORLD
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2 THE CLANS	ACTION	ACTIVISION
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- THE SETTLERS 2	STRATÉGIE	BLUE BYTE
- NEED FOR SPEED	SIMULATION	DISTINCTIVE
- FIFA SOCCER 96	SPORT	EA SPORTS
- PANZER GENERAL	WARGAME	SSI
- UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP	STRATÉGIE	MYTHOS
- CAPITALISM	STRATÉGIE	ENLIGHT
- CRUSADER NO REMORSE	ACTION	ORIGIN

LE TOP PREVIEW

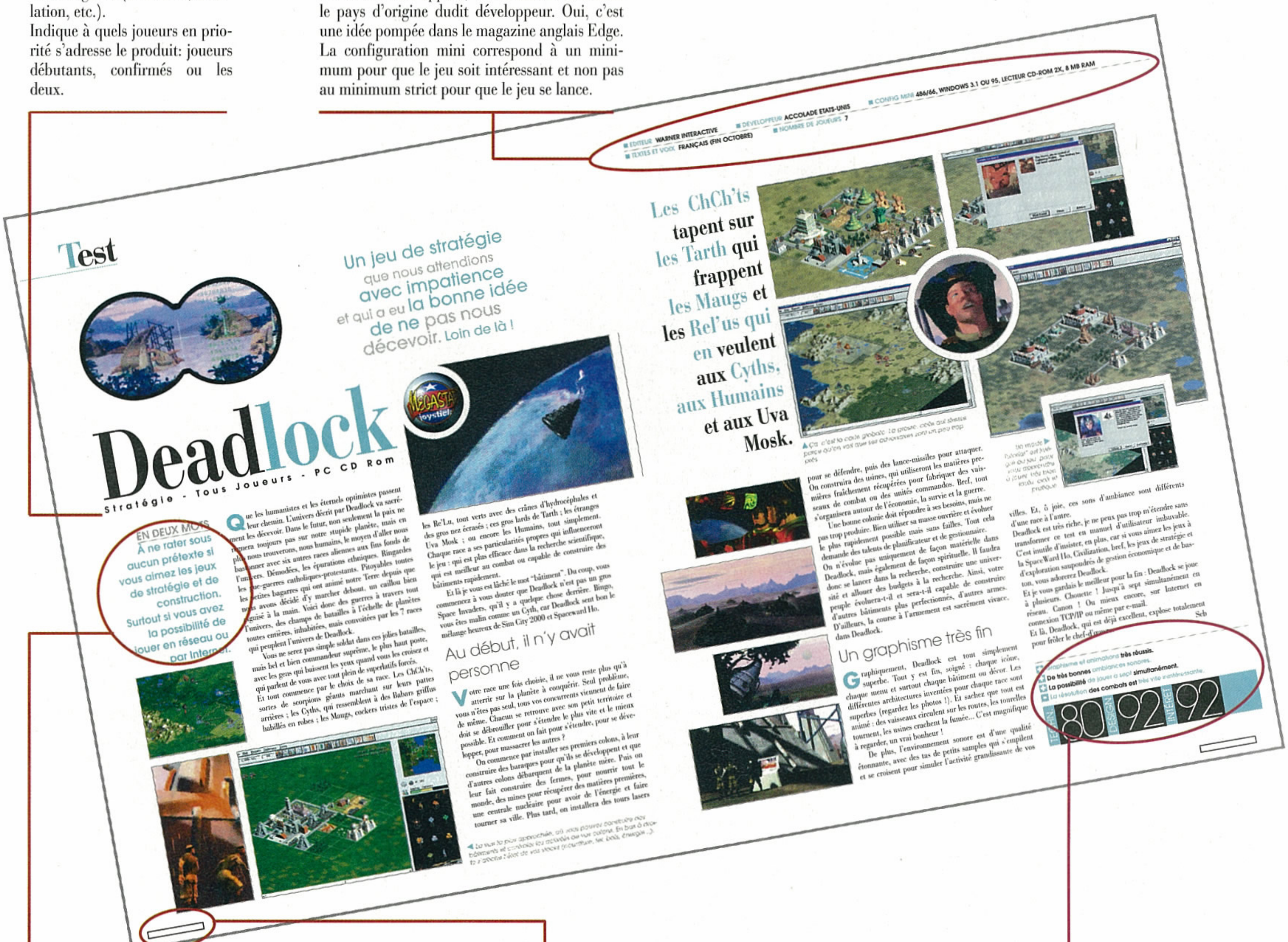
- PANDORA	AVENTURE	ACCESS
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- ZORK NEMESIS	AVENTURE	ACTIVISION
- DARK FORCES2	SIMULATION	LUCAS ARTS
- DARK EARTH	AVENTURE	MINDSCAPE BORDEAUX

Houla!

Tout a changé, on ne reconnaît plus Joystick ! Ben oui. C'est bien de changer de temps en temps. D'ailleurs je vais changer de T-Shirt, il est crade.

Voici le genre (aventures, simulation, etc.).
Indique à quels joueurs en priorité s'adresse le produit: joueurs débutants, confirmés ou les deux.

A côté du développeur, vous trouvez désormais le pays d'origine dudit développeur. Oui, c'est une idée pompée dans le magazine anglais Edge. La configuration mini correspond à un minimum pour que le jeu soit intéressant et non pas au minimum strict pour que le jeu se lance.



Résumé du test. Pratique pour les fainéants même s'il y a plus de deux mots. De toute façon dans "En deux mots" y en a déjà quatre, des mots. Euh, trois.

C'est un numéro de page. Attention, ce n'est pas le même à chaque page. Ces numéros ce suivent dans la grande majorité des cas sauf erreur grave.

La note de Design correspond au graphisme, à la musique et à la présentation générale. On se retrouve donc avec trois notes. La plus importante est la note d'intérêt à moins que vous aimiez les jeux inintéressants. Entre la technique et le design, à vous de voir si vous préférez les jeux beaux et foireux ou les jeux techniquement parfaits mais moches ou...

Guide

VOICI UN RÉCAPITULATIF DE TOUS LES JEUX TESTÉS

TIME COMMANDO

BEAT-THEM-ALL

TOUS JOUEURS

P. 64 • PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Adeline Software
France-Editeur: Adeline Software
Config mini: Pentium

CONCLUSION

Un des meilleurs jeux d'action jamais programmés pour PC. Time Commando est un Alone In The Dark dépouillé de tout aspect aventure. Il s'agit donc d'un pur jeu d'arcade, très riche, très beau. Le meilleur de la PlayStation, aussi rapide, aussi joli, et sur PC.

TECH 92 % DESIGN 92 % INTERET 90 %

UP
- La richesse de l'ensemble
- Le moteur 3D
- La beauté des décors
- La diversité des armes

DOWN
- L'histoire fait un peu blaireau
- Les sprites "flottent" un peu

THE GENE MACHINE

AVENTURE CLIQUANT

TOUS JOUEURS

P. 108 • PC CD-ROM

WINDOWS 95

Textes et Voix, en français un joueur
Développeur/pays : Divide by zero/Etats-Unis
Editeur: Vic Tokai
Config mini: 486 dx 66

CONCLUSION

Un bon produit, bien rigolo comme on les aime, mais que l'on réservera à un public jeune, amateur de jeux d'aventure un peu décalé. Un petit coup de cœur.

TECH 75 % DESIGN 80 % INTERET 89 %

UP
- La psychologie du personnage
- Les dialogues pleins d'humour
- Le graphisme mignon

DOWN
- Interface bordélique
- Durée de vie bien légère

BATTLEGROUND GETTYSBURG

WARGAME

TOUS JOUEURS

P. 96 • PC CD-ROM

WIN95 WIN3.1

2 joueurs même machine ou en réseau.
Textes et Voix, en français
Développeur/pays:Talonsoft, Etats-Unis
Editeur: Empire Interactive
Config mini:386 dx40 6 Mo Ram, 486 dx66 recommandé

CONCLUSION

Un excellent produit, mais est-ce une grande surprise ? Pour le fanatique, la lassitude ne semble pas près d'apparaître.

TECH 90 % DESIGN 89 % INTERET 90 %

UP
- Un système de jeu bien rodé
- L'aspect général soigné
- Les documentations

DOWN
- Impossibilité de tourner le terrain de jeu
- Absence de personnalités

SYNDICATE WARS

ACTION/STRATÉGIE

VACHEMENT CONFIRMÉS

P. 58 • PC CD

Textes et Voix VF, 1 à 8 joueurs (en réseau)
Développeur/pays: Bullfrog / Angleterre
Editeur: Electronic Arts
Config mini: 486/66 avec 8 Mo de RAM, VESA VLB, CD2X, DOS ou Windows95

CONCLUSION

La réalisation 3D est à tomber par terre au détriment de la prise en main. En revanche, l'atmosphère et le background sont vraiment sublimes. Les 23 missions, dans chaque camp, garantissent une grande durée de vie et une difficulté certaine.

TECH 92 % DESIGN 88 % INTERET 92 %

UP
- Ambiance
- Niveau de détail
- Jouissance destructrice

DOWN
- Dur, très dur
- 3D parfois confuse
- Impossibilité de sauver en cours de mission

LINKS LS

SIMULATION

TOUS JOUEURS

P. 82 • PC CD-ROM

Textes et Voix en VO, 1 à 8 joueurs
Développeur: Access Etats-Unis
Editeur: Eidos
Config mini: 486/66, VESA VLB, 8 Mo RAM, CD 2X, DOS ou Windows 95

CONCLUSION

Techniquement le meilleur jeu de golf, Links est aussi plus complet que PGA. Le "redessin" du paysage est par contre plus long.

TECH 90 % DESIGN 90 % INTERET 90 %

UP
- Beau
- Réaliste
- Complet
- Compatible avec les data-disks S-VGA

DOWN
- Affichage lent

GENDER WARS

STRATÉGIE/ARCADE

TOUS JOUEURS

P. 94 • PC CD

Textes et Voix VF, 1 joueur
Développeur/pays: The 8th Day & SCI/Etats-Unis Editeur: Funsoft
Config mini: 486DX33, 8 Mo RAM, 20 Mo Dur, VESA, Dos, compatible Win95

CONCLUSION

Gender Wars bénéficie d'un sujet original et drôle. Le graphisme est très fin et la réalisation d'un bon niveau (sauf l'intro). En revanche, les missions sont trop longues et la gestion des ascenseurs est désespérante.

TECH 85 % DESIGN 85 % INTERET 80 %

UP
- Testostérone
- Sujet
- Humour
- Très beau en S-VGA

DOWN
- Silicone
- Les ascenseurs sont très pénibles
- Répétitif

DEADLOCK

STRATÉGIE/

TOUS JOUEURS

P. 72 • PC CD

Textes et voix en français (fin octobre).
DEVELOPPEUR: Accolade Etats-Unis
EDITEUR: Warner Interactive
Config mini: 486/66, Windows 3.1 ou 95, lecteur CD-Rom 2X, 8 Mb RAM

CONCLUSION

À ne rater sous aucun prétexte si vous aimez les jeux de stratégie et de construction. Surtout si vous avez la possibilité de jouer en réseau ou par Internet.

TECH 80 % DESIGN 92 % INTERET 92 %

UP
- Graphismes et animations très réussis
- De très bonnes ambiances sonores
- La possibilité de jouer à sept simultanément

DOWN
- La résolution des combats est très vite inintéressante

AMERICAN CIVIL WAR

WARGAME

JOUEURS MALCHANCEUX

P. 97 • : P.C. CD-ROM

WIN95 WIN3.1

2 joueurs même machine ou par E-mail
Textes et Voix non précisés ; pour le moment en anglais
Développeur/pays:Interactive Magic, Etats-Unis Editeur: Funsoft
Config mini: 486 dx66

CONCLUSION

Bien piètre challenger, American Civil War était pourtant le seul à prendre en compte le côté politique et économique de la guerre. Autant pour lui !

TECH 76 % DESIGN 75 % INTERET 73 %

UP
- Les aspects politiques et économiques enfin pris en compte
- Les combats maritimes

DOWN
- L'avenir commercial.
- Le graphisme.
- Les déplacements lourdingues et confus

Z

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

TOUS JOUEURS

P. 68 • PC CD ROM

Développeur : The Bitmap Brothers, Angleterre Editeur : Time Warner Interactive
Textes et voix : français
Nbre de joueurs : 4
Config Mini : 486DX2/66, 8 Mo Ram
recommandé : P90 SVGA local Bus
Config mini: 486 dx66

CONCLUSION

Z se démarque par un concept original, une réalisation béton et un jeu détonant. Bref, un excellent soft dont on regrettera pourtant la "fermeture" : pas d'éditeur de cartes, etc.

TECH 90 % DESIGN 78 % INTERET 90 %

UP
- La prise en main rapide
- L'intelligence artificielle est excellente

DOWN
- Pas d'alliance possible
- Le mode réseau est bâclé

TOTAL MANIA

ACTION

JOUEURS DÉBUTANTS

P. 112 • PC CD

Textes et Voix VO, 1 à 2 joueurs
Développeur/Pays : Cinématix/Angleterre
Editeur: Domark
Config mini: Win3.11 ou Win 95, Pentium 90, 8 Mo RAM, CD 2X, S-VGA

CONCLUSION

Total Mania est destiné au débutant ou au joueur occasionnel. Malgré une action répétitive, la réalisation est d'un bon niveau.

TECH 75 % DESIGN 85 % INTERET 75 %

UP
- Intro
- Musique

DOWN
- Peu de variété des actions

AH-64 D LONGBOW

SIMULATEUR D'HELICOPTERE

TOUS JOUEURS

P. 74 • PC CD-ROM

Textes et Voix en francais, 1 joueur
Développeur : Origin Skunkwork/Etats-Unis. Editeur: Electronic Arts
Config mini: 486-DX2-66, 8 Mo Ram, Compatible WindowsConfig mini:386/33 Win95, Win3.1

CONCLUSION

Comme toujours, seuls les possesseurs de machine de course pourront pleinement goûter aux joies de ce simulateur d'hélicoptère super-réaliste.

TECH 90 % DESIGN 91 % INTERET 91 %

UP
- Très grand réalisme
- Graphisme détaillé en S-VGA
- Voix en francais

DOWN
- Pas de mode "réseau"
- Super-moche en VGA
- Temps de chargement assez longs

DESCENT II

ARCADE

TOUS JOUEURS

P. 120 • MAC CD

Développeur: Interplay USA
Editeur : MacPlay
Config Mini : PowerPC 601, 25 Mo de disque dur, 10 Mo de RAM (24 Mo conseillés), CD 2x, 13" en 256c. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

Rien de révolutionnaire pour cette version Mac, mais les joueurs ne seront cependant pas déçus.

TECH 90 % DESIGN 75 % INTERET 80%

ROBERT E. LEE CIVIL WAR GÉNERAL

WARGAME

TOUS JOUEURS

P. 96 • PC CD ROM

WIN95 (WIN3.1 ?)

Textes et Voix français
2 joueurs Face à face ou réseau.
Développeur/pays:SIERRA Editeur: SIERRA
Config mini: 486 dx66, CD 2x

CONCLUSION

Une alternative tactique intéressante à Battleground Gettysburg, Robert E. Lee Civil War General est sans doute le produit auquel aura été apporte le plus de soin.

TECH 89 % DESIGN 87 % INTERET 88%

UP
- Les déplacements,
- La clarté du terrain
- L'aspect "Echelle tactique"

DOWN
- Petit nombre d'options

PRO PINBALL: THE WEB

FLIPPER

TOUS PUBLICS

P. 116 • MAC CD ROM

Textes et Voix, 4 joueurs
Développeur/pays: Empire GB
Editeur: Empire Config mini: 68040 à 33MHz, 4 Mo à 15 Mo de RAM selon la résolution souhaitée, CD-Rom 2x

CONCLUSION

D'une réalisation impeccable, d'une jouabilité extraordinaire, Pro Pinball - The Web laisse loin derrière lui tous les autres concurrents. Un must à avoir absolument.

TECH 90 % DESIGN 90 % INTERET 90 %

UP
- Les plus
- Le graphisme
- La musique CD
- Le réalisme

DOWN
- Un seul plateau

CHRONIQUES MARTIENNES

AVENTURE

PASSIONNÉS

P. 120 • PC CD-ROM

Textes et Voix en anglais, 1 joueur
Développeur/pays: Byron Preiss Multimédia Company/Angleterre
Editeur: CIC
Config mini: Pentium 75, sous Windows

CONCLUSION

Un soft raté, principalement à cause de la programmation et de l'ergonomie. Dommage, j'adore ce bouquin et il y avait matière à concocter un truc classe.

TECH 10 % DESIGN 20 % INTERET 30 %

d'achat

CE MOIS-CI DANS JOYSTICK. À VOUS DE CHOISIR.

HIND

SIMULATEUR DE VOL

TOUS JOUEURS
P. 106 • PC CD-ROM
WINDOWS 95

Textes et Voix, en français jusqu'à 16 joueurs en réseau
Développeur/pays : Digital Integration/Etats-Unis Editeur: Ubi Soft
Config mini: 486/66 16 Mo ram S-VGA; Pentium 100 ou plus conseillé.

CONCLUSION

Un excellent produit : un modèle du genre, de nettes améliorations par rapport à Apache Longbow, des scénarios originaux, ce qui est rare dans ce type de jeu.

TECH 92 % DESIGN 89 % INTERET 90 %

UP
- Le plaisir de jouer un pilote russe
- Les nouvelles options de jeu

DOWN
- Le choix de l'hélico
- L'absence de communications radio
- La grande confusion

BATTLE ARENA TOSHINDEN

BASTON

TOUS JOUEURS
P. 90 • PC CD-ROM

Textes et Voix en anglais, 2 joueurs
Développeur/pays: Takara/Japon
Editeur: Funsoft
Config mini: 486 DX2-66 MHz, 8 Mo Ram, DOS 5.0, CD-Rom double vitesse.Pentium 100 ou plus conseillé.

CONCLUSION

Résolument plus fantaisiste que son concurrent direct, Toshiden souffre d'un manque de finition graphique et d'un déficit de jouabilité. L'ensemble est plutôt décevant.

TECH 85 % DESIGN 83 % INTERET 82 %

UP
- Reconnait les cartes accélératrices
- Tourne sur 486

DOWN
- Des combats fouillis
- Moyennement beau en VGA

LIGHTHOUSE

AVENTURE

JOUEURS CONFIRMÉS
P. 78 • PC CD-ROM

Textes et Voix : en francais, 1 joueur
Développeur/pays : Sierra/Etats-Unis
Editeur: Sierra
Config mini: 486 DX2-66, 8 Mo Ram, CD-Rom double vitesse.

CONCLUSION

Ceux qui ont connu Myst seront heureux de retrouver un soft à la hauteur de ce dernier. Mais Lighthouse est cependant plus qu'un simple plagiat, car il a su intégrer un aspect aventure plus poussé que son père spirituel. Une très grande réussite à tous les points de vue.

TECH 80 % DESIGN 90 % INTERET 90%

UP
- Le graphisme béton
- L'ambiance
- Les musiques

DOWN
- Des énigmes quelquefois vraiment ardues.

FINAL DOOM

ACTION

TOUS JOUEURS
P. 120 • PC CD-ROM

Textes en anglais, 8 joueurs
Développeur/pays: ID Software/Etats-unis
Editeur: GT Interactive
Config mini: 486 DX2-66, 8 Mo Ram, Windows 95

CONCLUSION

Cette adaptation pour Windows 95 est tout à fait correcte (S-VGA, nouveaux niveaux), mais il faut se rendre à l'évidence, le frisson d'antan a disparu.

TECH 87 % DESIGN 82 % INTERET 77%

UP
- Le S-VGA
- L'animation rapide

DOWN
- Ca sent la vieille soupe

AZRAEL'S TEAR

AVENTURE

JOUEURS CONFIRMÉS
P. 114 • PC CD-ROM

Textes et voix en francais, 1 joueur
Développeur/pays : Intelligent Games Angleterre
EDITEUR : Mindscape . CONFIG MINI : 486 DX2-75, 8 Mo RAM, Dos 5.0, VLB

CONCLUSION

Azrael's Tear est un jeu d'aventure qui ne possède qu'un seul gros défaut : son moteur 3D. Pour le reste, les joueurs courageux trouveront là un soft attachant grâce à son superbe graphisme et à son ambiance très prenante.

TECH 70 % DESIGN 90 % INTERET 83%

UP
- Le graphisme en S-VGA
- L'ambiance

DOWN
- Le bûcher pour les programmeurs du moteur 3D
- L'ergonomie moyenne

STRIKER 96

FOOTBALL

TOUS JOUEURS
P. 98 • PC CD-ROM

Textes en francais, voix en anglais, 2 joueurs
Développeur/pays: Rage Software/Angleterre
Editeur: Acclaim
Config mini: 486 DX2-66, 8 Mo RAM, CD-ROM double vitesse

CONCLUSION

Striker 96 est un jeu de foot sans grandes prétentions, mais possédant une réalisation honorable. Bon point pour l'option "réseau" et la "météo".

TECH 88 % DESIGN 82 % INTERET 84 %

UP
- L'animation fluide
- Le mode "réseau"
- La jouabilité

ROBOT CITY

JEUX D'AVENTURES

TOUS JOUEURS
P. 120 • MAC 68K OU PPC

Textes et Voix, 1 joueur, en anglais
Développeur/pays : Byron Press Multimedia
Editeur: WEA Visual Entertainement
Config mini: 68030, 25 MHz, 8 Mb Ram

CONCLUSION

À réserver aux fans de SF. Robot City leur permettra de vivre une enquête passionnante dans l'univers tordu d'Asimov. Il est à noter que ce jeu Ultra rame sur un Mac non PPC.

TECH 72% DESIGN 80 % INTERET 72 %

UP
- Un jeu tiré d'une grande série de SF
- Les graphismes
- Les animations

DOWN
- Un jeu tiré d'Asimov
- La lenteur de chargement

QUAKE

DOOM-LIKE

JOUEURS CONFIRMÉS
P. 100 • PC CD-ROM

Textes et voix: Anglais
Nbre de joueurs : 16
Développeur : Id Software Etats-Unis
Editeur : GT Interactive
Config Mini : P90, 8 Mo Ram (Dos), 16 Mo (Win95)

CONCLUSION

Quake n'est qu'un Doom 3. C'est un peu pitoyable, et cela n'offre qu'un jeu moyen plus. La "plate-forme de développement" Quake est, en revanche, exceptionnelle : du jamais vu au niveau des possibilités offertes ! Cela suffit à faire de Quake un des produits charnières de cette année. Reste que c'est à nous de construire le jeu géant qu'Id n'a pas su faire.

TECH 95% DESIGN 75 % INTERET 90 %

CHEVALIERS DE BAPHOMET

AVENTURE

TOUS JOUEURS
P. 84 • PC CD-ROM SOUS DOS OU WINDOWS

Textes et voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Révolution/Angleterre
Editeur: Virgin
Config mini: Pentium 75

CONCLUSION

Les dialogues sont soporifiques et l'histoire un peu mièvre. Pourtant, Chevalier de Baphomet est une excellente aventure aux remarquables qualités graphiques. Principalement dédiée au grand public, elle séduira également les amateurs du genre qui en viendront cependant à bout en cinquante heures environ. C'est entièrement en dessin animé, les énigmes sont intéressantes et pas trop tirées par les cheveux. Bref, un bon soft.

TECH 88% DESIGN 91 % INTERET 90 %

ALIEN INCIDENT

AVENTURE

TOUS DÉBUTANTS
P. 120 • PC CD-ROM

Textes et Voix en français, 1 joueur
Développeur/pays: Housemarque Games/Finlande Editeur: Gametek
Config mini: Pentium, Dos

CONCLUSION

Une aventure de la qualité de Day of The Tentacle, drôle, bien menée, jolie, mais d'une simplicité quasi didactique : l'équivalent de Fantômette, une aventure bibliothèque verte. Parfaite pour débuter donc, si l'on fait abstraction des gros bugs qui ponctuent la traduc française.

TECH 80% DESIGN 90 % INTERET 86%

UP
- C'est rigolo
- En plus c'est beau
- Et c'est gentil aussi

DOWN
- Peut-être même un peu trop gentil
- Et puis la traduc, boouh...

CHAOS OVERLORDS

BOARDGAME

TOUS JOUEURS
P. 118• MAC CD

Developpeur: New World Computing INC USA
Editeur: UBI SOFT
En anglais, 6 joueurs max (même ordinateur, réseau local ou Internet)
CONFIG MINI: Mac 68030, 4 Mo de Ram (256 couleurs) 6 Mo de Ram (25 000 couleurs)

CONCLUSION

Parmi les grands regrets : la pauvreté du gameplay, l'absence d'un quelconque humour et l'impossibilité totale de faire autre chose qu'envahir, défendre et rebelote. On regrettera également l'absence de la pile de cartes «Caisse de communauté» de ce bon vieux Monopoly.

TECH 85 % DESIGN 83% INTERET 82%

UP
- Le concept
- Un jeu sur Mac de plus.

DOWN
- La curieuse impression de perdre son temps sur Mac

LOST EDEN

AVENTURES

JOUEURS DÉBUTANTS
P. 107 • MAC CD

Textes et Voix Francaise, 1 joueur
Développeur/pays: Cryo France
Editeur: Virgin
Config mini: 68040 à 33 MHz, 4 Mo de RAM, CD-Rom 2x, Ecran 13" en 256 couleurs, Disque dur pour les sauvegardes. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

Malgré une durée de vie trop courte, il se dégage une certaine magie de ce jeu, à laquelle on ne peut pas rester indifférent.

TECH 80% DESIGN 88 % INTERET 80%

UP
- Le graphisme, superbe
- La musique, envoûtante (mais stressante à terme)

DOWN
- Un peu trop court
- Histoire quelque peu enfantine

BAKU BAKU

RÉFLEXION

TOUS PUBLICS
P. 110 • PC CD-ROM SOUS WINDOWS

Textes en anglais, voix en japonais, 1 ou 2 joueurs
Développeur/pays: Sega/Japon
Editeur: Sega Config mini: Pentium 75

CONCLUSION

Les superlatifs me manquent pour qualifier ce jeu qui prend pour thème les animaux et leur nourriture. Musique et graphisme sont incroyablement entraînants, et le soft lui-même est une réussite ludique exemplaire. Le meilleur de la Saturn sur PC. Merci, monsieur Sega !

TECH 80 % DESIGN 85 % INTERET 92%

UP
- Une reconversion fidèle, c'est rare !
- Le plus beau des Tétris
- Une bande-son incroyable

DOWN
- Une option modem ? Non ? Tant pis !

VIRTUA FIGHTER

BASTON

TOUS JOUEURS
P. 106 • PC CD-ROM

Textes et voix en anglais, 2 joueurs
Développeur/pays: SEGA PC JAPON
Editeur: SEGA PC
Config mini: Pentium 75 Mhz, 8 Mo, CD Rom double vitesse, Windows 95

CONCLUSION

Sega signe ici une adaptation intelligente de son jeu de combat fétiche. Les personnages sont très bien texturés, et surtout particulièrement agréables à regarder en haute résolution. Un bon jeu de combat au final.

TECH 88% DESIGN 87 % INTERET 87%

UP
- Les personnages texturés
- Les mouvements réalistes

DOWN
- Pentium 75 minimum !
- La jouabilité au clavier

PHANTASMAGORIA

AVENTURE

JOUEURS DÉBUTANTS
P. 115 • MAC CD

Textes et Voix VO, 1 joueur
Développeur/pays: Sierra USA
Editeur: Sierra. Config mini: 68040 à 33 MHz, 8 Mo de RAM (16 Mo de RAM pour la version PowerMac), CD-Rom 2x, Ecran 13" en 256 couleurs, 30 Mo de disque dur. Optimisé PowerMac.

CONCLUSION

Phantasmagoria est un jeu agréable, surtout pour les amateurs de gore. Dommage qu'il y ait si peu de choses à faire et qu'il soit nécessaire de jongler avec les CD.

TECH 60% DESIGN 85 % INTERET 80%

UP
- La possibilité de censurer les scènes trop gores
- L'ambiance sonore

DOWN
- Plus proche d'un roman interactif que d'un jeu d'aventure
- On joue au grille-pain avec son lecteur de CD

À gagner sur le 3615 Joystick





▲ *L'intro est belle, impressionnante même pour du 3DStudio. Pourtant elle ne m'a pas fait autant d'effet que celle de Syndicate 1.*

EN DEUX MOTS

La réalisation 3D est à tomber par terre au détriment de la prise en main. En revanche, l'atmosphère et le background sont vraiment sublimes. Les 23 missions, dans chaque camp, garantissent une grande durée de vie et une difficulté certaine.



Syndicate

Action Stratégie - Joueurs vachement confirmés- PC CD Rom

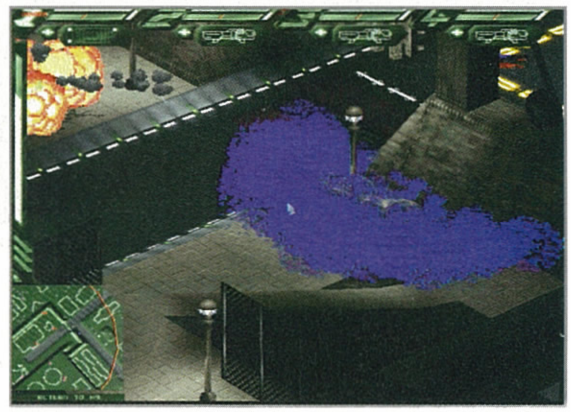


Bullfrog a réussi à faire un jeu de stratégie qui comporte plus d'action destructrice (et défoulante) qu'un Doom. Non-violents s'abstenir

Ils sont gonflés quand même, chez Bullfrog : ils sortent la suite de Syndicate. Carrément ! Un soft qui a rendu accro toute une génération de joueurs. Faut qu'ils soient vraiment sûrs de leur coup. Tenez, c'est pas compliqué, vous vous souvenez du doyen des Joymen, l'incroyable Moulinex, aujourd'hui en pré-retraite ? À l'annonce du test, il a jailli de son fauteuil roulant, enfilé son trench-coat kaki, assommé trois testeurs et s'est enfui par une porte dérobée. Pour qu'un produit lui fasse un effet pareil, à son âge, c'est qu'il y a drôlement anguille sous roche. Bref, Moulinex est en train de sécher dans ma cave, mais dépêchez-vous de lire ces pages, je ne passerai peut-être pas la nuit...

Dire que Syndicate est violent est l'indice d'un incurable manque d'imagination. Syndicate Wars n'est pas violent. Il est "horoshimesque", "armagedonique". Pourtant, comme beaucoup de choses formidablement atroces, Syndicate Wars est indiciblement beau. Une beauté sombre, noire mais à vous faire pétiller les yeux d'envie. Je sais comment ça va se passer. Tout au long de ces lignes, je vais vous rebattre les oreilles avec de la 3D mappée, des sources de lumière interruptibles, des séquences cinématiques à tomber à la renverse. Laissez courir. Tout ça, c'est du bla-bla. La magie de Syndicate Wars ne se résume pas à une débauche technique, aussi démente soit-elle. Le jeu démarre, une mission commence et on bascule en plein cauchemar. C'est vraiment très fort. Ça doit tenir à la musique (qui reprend les thèmes du premier volet, on est content). À moins que ce soit la masse hallucinante de petits détails qui grouillent entre les pistes du CD-Rom. Le virtuel, on en a beaucoup parlé. Eh bien, avec Syndicate, on s'en prend une vraie grosse tranche. Dites-donc, ça faisait longtemps.

Wars



▲ Parmi les armes originales, ce nuage de gaz qui neutralise toute opposition.





▲ Voir une explosion de Syndicate et mourir...

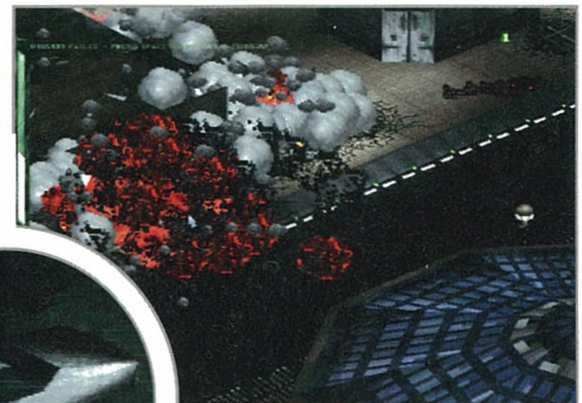


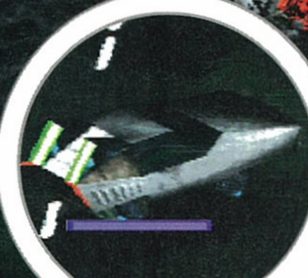
▲ Comme dans le premier, une carte du monde permet de sélectionner les missions. Ici on ne choisit pas entre les territoires mais entre les villes.

Test

Syndicate Wars







Dire que Syndicate est violent est l'indice d'un incurable manque d'imagination.



▲ On vous avait prévenus : Syndicate est très violent.

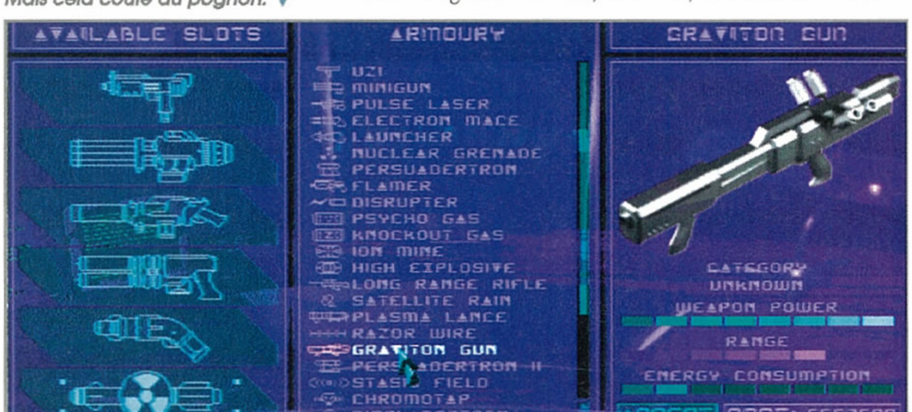


Mais où vont-ils chercher tout ça ?

Buenos Aires, Tokyo, Londres : les mégapoles du futur sont sous la coupe des syndicats (les syndicats du crime). Depuis 95 ans, l'Eurocorp fait même régner un semblant de paix sur la planète. Remarquez, ils ont trouvé la solution. Des puces de contrôle ont été implantées dans le cerveau des gens. Ces derniers voient ce qu'on a envie de leur faire voir. Genre ils croient se balader dans les rues de Disneyworld, alors qu'en fait ce serait plutôt la banlieue de Pretoria, un soir d'émeutes. Un peu comme nous quand on regarde certaines chaînes de télé : CNN, TF1. C'est la merde ailleurs, là où les gens votent mal, mais chez nous, tout va bien.

Lors de la Conférence cybernétique de Reykjavik, un groupe de neuf scientifiques met au point de nouvelles techniques de contrôle de l'esprit. Profondément opposés à la politique de répression de l'Eurocorp et forts de leur supériorité technologique, ils créent l'Église de la Nouvelle Époque. On nage en pleine secte. Sauf que, devant ces mecs, le plus balèze des savants fait figure d'un joyeux farceur. L'Église a sa bible, le Codex, et son look vestimentaire : de longues houppelandes à capuche qui flottent au vent. Elle a déjà introduit un virus dans le réseau UTOPIA de contrôle de la population, rendant la vue aux gens et provoquant la panique dans les villes. Glups ! Pourtant ce n'est que le début. L'Église projette d'installer une base sur la Lune, de faire un trou dans l'ionosphère, de cramer toute la population et de repeupler la Terre en clonant une civilisation basée sur leurs spécifications pour le moins hideuses. Re-glups ! Et puis vous voilà, tranquillement campé sur le perron d'une nouvelle ère de massacres. À quel camp allez-vous porter allégeance ? L'Eurocorp ? L'Église de la Nouvelle Époque ? Vous pensez vraiment avoir une chance de gagner ? Pôvres fous ! La guerre des syndicats vient de commencer.

La recherche est indispensable (elle peut être automatisée) pour faire évoluer les cyborgs et les armes. Mais cela coûte du pognon. ▼



La vraie ambiance blad'reuneur

Syndicate Wars est un croisement entre "Judge Dredd" et "Les tontons flingueurs". Sauf qu'ici, c'est de l'interactif dont il s'agit ; et on se fait son propre scénario, en temps réel. Adélaïde, Australie. Ma mission : trouver deux scientifiques et les "persuader" de collaborer à la cause de mon syndicat, l'Eurocorp. Gloire à l'Eurocorp ! J'atteins le point de largage à bord d'une navette de classe CRESUS. Le caisson LIMBO contient plusieurs cyborgs Marionette™ RD/OS en stase cryogénique. J'en réveille quatre. Ils sont dotés des nouvelles jambes de niveau 2. Je les équipe légèrement avec quatre Uzi, un lance-missiles, un medikit, un persuadotron. Les boosts chimiques qui décuplent leur agressivité sont chargés à mort.





On peut piloter tout plein de véhicules. ▶

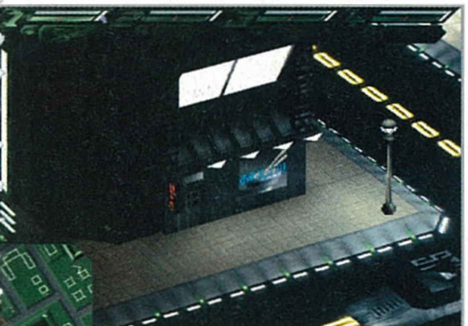
REMARQUE

Sur l'un des écrans vidéo, on peut jouer à Little Brick Out. Un clin d'œil au Space Invader de Ridge Racer ?

La 3D c'est le pied, vu qu'on peut **absolument tout détruire.**

TIPS TECH.

Pendant une mission, tapez sur 'P' pour pauser le jeu. En montant le niveau de la musique par rapport aux bruitages des armes, on gagne en ambiance. Enfin, moi je préfère.



En route ! Je groupe les cyborgs pour un contrôle plus aisé. C'est la nuit, des sirènes stressantes hululent au loin et une sale pluie fine tombe sans arrêt. Je m'en fous. Sous leurs impers en kevlar, les p'tits gars ne risquent pas de rouiller. Un flic nous interpelle : "baissez vos armes !". Lui, je le dérouille d'une quadruple rafale synchronisée. Tout ça, on le voit et l'entend vraiment, il ne s'agit pas d'un effet de style de ma part. D'autres keufs se pointent, alertés par le bruit. ZZUIIII ! Exit les condés. Il y a des flaques de sang sur le sol, l'adrénaline monte, je sautille sur mon siège comme un pauvre crétin. Bref, je suis content. La musique change pour devenir inquiétante. Je flippe un coup et j'enclenche le boost des cyborgs. Une bande de punks aux cheveux bleus déboule. Des Insoumis. Ils ne survivent pas dix secondes. Du coup, il y a des cadavres de civils partout. Tant pis pour mon score !

Pour traverser la ville et passer les portes, il nous faut une voiture. Pas de problème : sur un parking, je bute un connard en costard pour monter dans sa caisse. Deux véhicules s'approchent et commencent à nous canarder. Là, je pète les plombs. Je change d'arme pour le lance-missiles et

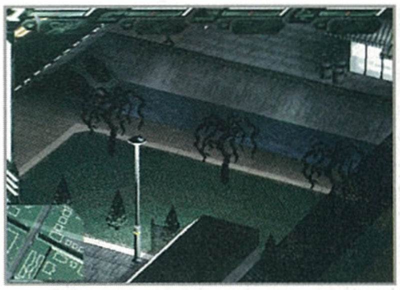
Ce qu'il y a de nouveau

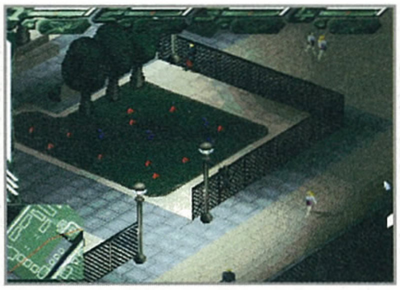
Pour les fans de Syndicate 1, quelques raisons de replonger :

- On peut jouer les deux camps.
- Personnages spéciaux : agents, scientifiques, mercenaires...
- L'intelligence artificielle du jeu rend difficile une mission d'éradication sans stratégie préalable. Exemple : si vous commencez à buter des flics, au bout d'un moment, tout le commissariat risque de venir se venger.
- On peut attaquer les banques pour se procurer de l'argent pour l'équipement et la recherche.
- Il y a quatre cyberskins (flame-skin, energy-skin..) cachés pour donner des caractéristiques vachement utiles à vos cyborgs.
- Des missions énormes, des objectifs variés : détruire des bâtiments clés, persuader, recruter... Mission spéciale de kidnapping en jouant l'agent Mirabelle Lucy de Saxo dans le camp de l'Église.
- 24 armes réparties entre les deux camps. Certains équipements s'opposent à d'autres. Par exemple, des véhicules à l'épreuve du feu nucléaire.
- Du côté de l'Église, le joueur sera amené à renier sa cause pour survivre.
- On peut prendre le contrôle d'une douzaine de véhicules, y compris des vaisseaux. On peut voler et piloter des taxis, les motos des punks, des camions blindés, des voitures, des tanks lance-roquettes. L'Église dispose de droïdes de défense ressemblant à des araignées.
- Il y a des "boss" équipés d'exo-squelettes d'assaut à la manière des armures du Japon médiéval.
- On peut détruire les sources lumineuses pour plonger le décor dans l'obscurité. Il y a un système de vue infrarouge pratique mais consommant beaucoup d'énergie.
- Dans les villes, toute une population de civils s'affaire, des voitures circulent ainsi que des trains. L'Intercontinental Magnetic Link permet de transporter instantanément les agents d'une ville à l'autre.

Réseau :

- On peut jouer à 8 en réseau sur 15 cartes conçues spécialement pour les parties de cache-cache. On peut définir le niveau technologique, les fonds et les armes.
- Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur la même machine en utilisant la souris, et soit un splitter de joystick soit le clavier. Les joueurs jouent chacun un membre de l'équipe, et tant qu'ils apparaissent tous à l'écran, peuvent se massacrer allègrement.







Syndicate Wars est un croisement entre "Judge Dredd" et "Les tontons flingueurs".

balance une salve de roquettes. L'erreur fatale. L'Église nous a localisés. Une bombe nucléaire tactique blanchit entièrement l'écran du PC. Je regarde un building entier s'écrouler pendant que mes cyborgs finissent de cramer. J'ai foiré la mission.

Bon, on va quand même pas pleurer

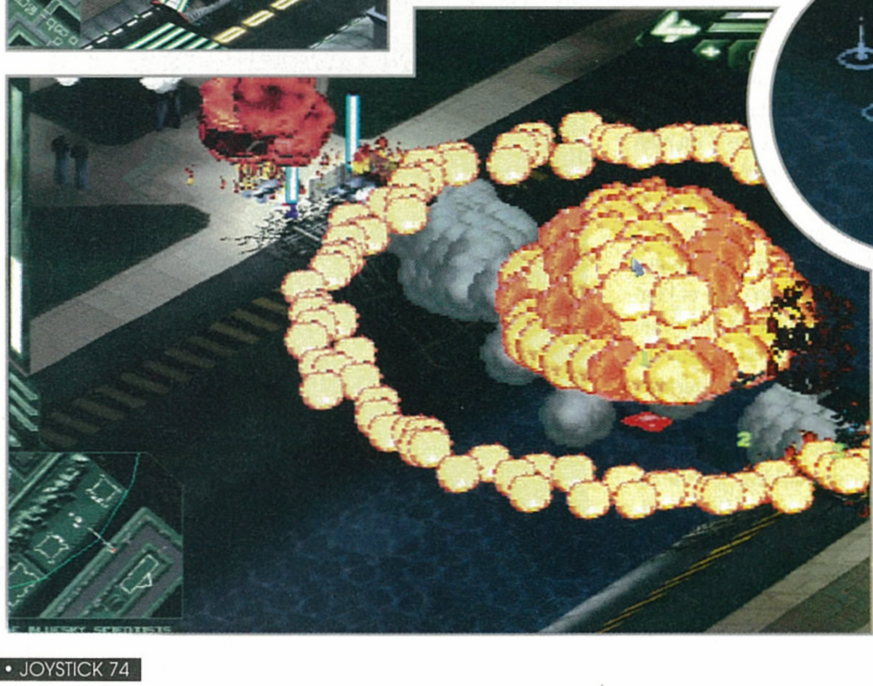
Quand Ridley Scott a adapté le bouquin de Philip K. Dick ("Do androïds dream of electric sheep ?"), il était loin de se douter qu'il imposait le style graphique des années 80. Clairement, les concepteurs de Bullfrog ont planché sous perfusion de Blade Runner et de Dick. Les décors des villes sont très noirs. Partout de petits détails viennent renforcer le réalisme : les publicités vidéo sur des écrans suspendus, les sushis-bars (on entend une petite musique au koto), les taxis sur coussin d'air...

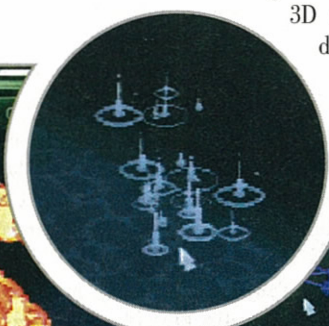


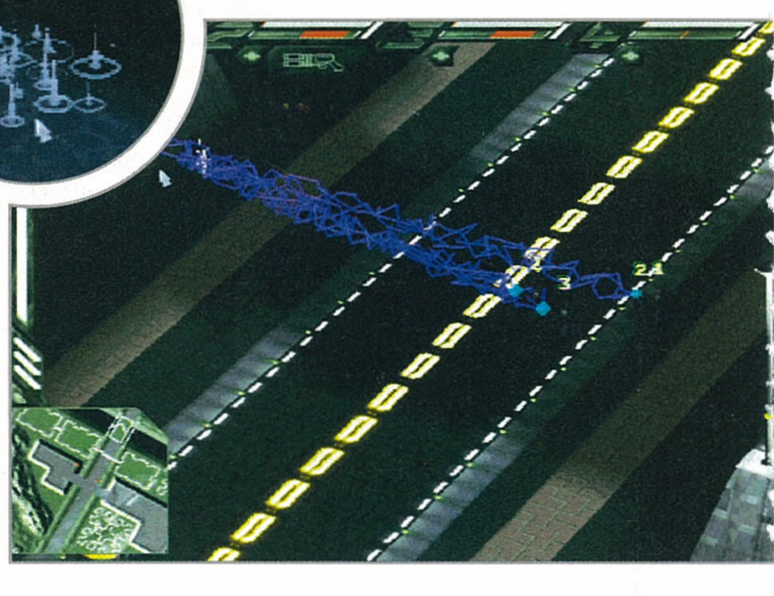
▲ *Les décors sont somptueux.*

Syndicate Wars va beaucoup plus loin que le premier volet question design : bâtiments colossaux, plans d'eau, architecture hallucinante de l'Église de la Nouvelle Époque. Et je ne vous parle même pas des dernières missions de l'Eurocorp sur une station orbitale et à la surface de la Lune ! Pour gérer autant de variété dans le graphisme, Bullfrog utilise la 3D mappée avec rotations à 360°. Et c'est là que le bât blesse. Avec l'isométrique, le point de vue restait fixe et on n'avait pas de problème de repérage. En 3D, c'est une autre affaire et il faut un temps pour assimiler l'interface et se situer dans l'espace.

Au début, on regrette aussi de ne pas pouvoir zoomer en arrière (le zoom est automatique en fonction de la portée de l'arme sélectionnée). Reste que Bullfrog a pris une grande décision. La version Béta permettait de masquer les décors en appuyant sur la touche 'B', ce qui facilitait énormement la prise en main. Nous leur avons demandé, ainsi que d'autres confrères apparemment, de conserver cette option dans la version finale et Bullfrog est OK. Sinon la 3D c'est le pied, vu qu'on peut absolument tout détruire. On fait péter un réverbère : la lumière disparaît dans la zone. On tire dans un canal : des gerbes d'eau apparaissent. Le plus excitant se

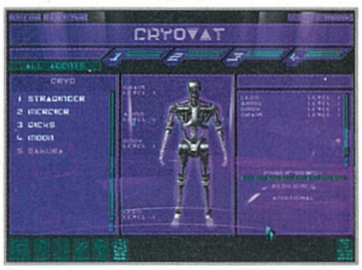






■ SYNDICATE WARS ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM AVEC 8 MO DE RAM DOS OU WINDOWS95
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR BULLFROG ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1 À 8 JOUEURS (EN RÉSEAU)







En S-VGA▲



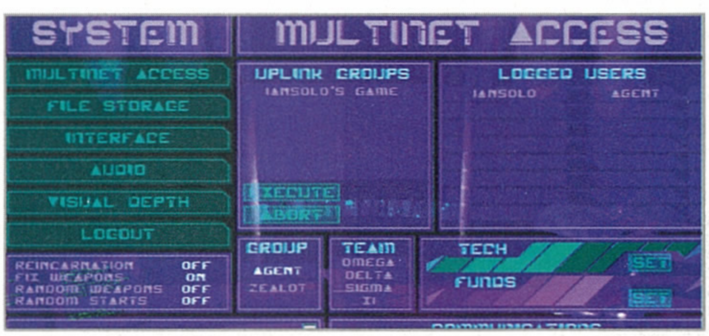
Le mode VGA.▲

situe au niveau des nouvelles armes et de leur effet sur le décor. Lance-flammes, mines, bombes nucléaires... Je peux vous affirmer que quand j'écris "la moitié de la ville s'écroule", ça secoue vraiment au niveau des polygones.

Café ? Digestif ?

Maintenant que vous avez dégusté le dessert, je suis au grand regret de vous présenter l'addition : Syndicate Wars en S-VGA, c'est Pentium 150 only. Évidemment, annoncé comme ça, d'un coup, c'est un peu vache. Surtout que le programme propose deux niveaux de détail ou de désenclencher les effets de lumière ou de perspective. Mais devoir diminuer les détails pour gagner en finesse d'affichage, avouez que c'est un peu bête. Pfuui, vivement les jeux pour cartes 3D accélérées ! Le mode VGA, bien que moins beau, est beaucoup plus rapide et carrément plus dur (sur ma version de test, le S-VGA est plus lent au niveau des combats ce qui facilite les choses). Surtout si vous avez pris soin d'assimiler la doc. Je vais me répéter, mais il faut faire un effort pour rentrer dedans. Peut-être a-t-on perdu l'habitude de voir des jeux avec une personnalité très forte. En tout cas, Syndicate Wars saura récompenser les joueurs persévérants. Les gars de Bullfrog ont drôlement planché sur le scénario. Côté Église de la Nouvelle Époque, on assiste même à un véritable retournement de situation. Enfin, vous verrez bien.

Iansolo



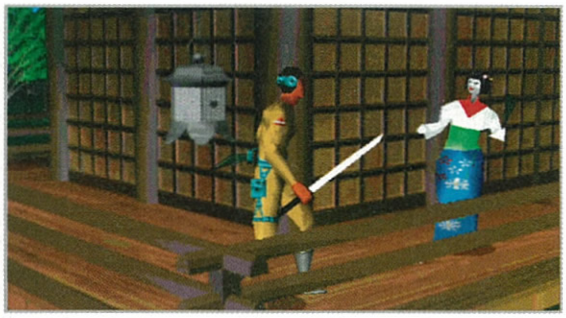




■ Ambiance
■ Niveau de détail
■ Jouissance destructrice
■ Dur, très dur
■ 3D parfois confuse
■ Impossibilité de sauver en cours de mission

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
92	90	90

On va jouer à un jeu. "Tête à claque", ça s'appelle. Je vous montre des images, et hop, vous, vous prenez des baffes. D'ac' ?



Time Commando

Beat-them-all - Tous Publics - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Un des meilleurs jeux d'action jamais programmés pour PC. Time Commando est un Alone In The Dark dépouillé de tout aspect aventure. Il s'agit donc d'un pur jeu d'arcade, très riche, très beau.

Le personnage flotte un peu et sa démarche est bizarre, un peu lunaire. L'histoire qui sert de prétexte au jeu est sans imagination. Voilà. Voilà tout le mal que je pense de ce soft. Et c'est tout. Le reste frise la perfection. Du coup, l'article que j'aurais écrit sur Time Commando, si c'était moi le chef à Joy, aurait été le suivant : "Waouh, vachement bien !". C'est tout. Simple, concis, informatif. De toute façon, un jeu pareil ne peut pas passer inaperçu. Moi, si j'étais chef à la place du chef, ben je traiterais les bons jeux en une demi-page, et les grosses daubes sur dix. Dix pages d'insultes : le test que j'aurais tant aimé faire sur Cat Fight. Mais bon, je ne serai jamais chef. Je suis trop désagréable, et puis j'ai cette sale habitude qui fait mauvaise impression dans les dîners d'affaire : à table, je me ronge les ongles de pied. (NDRC : tu ne serais pas en train de me dire que l'exercice du pouvoir m'a ramolli ? Je veillerai à y remédier lors de ton prochain retard...).

Alors je ne suis pas chef. Je me dois donc d'encenser longuement Time Commando. Ce qui est d'ailleurs largement mérité.





L'histoire est pas terrible, je trouve

On commence à s'y faire, de toute façon. On a bien pigé que les bons scénaristes bossent pour le ciné, que les médiocres bossent pour la télé, que les mauvais bossent pour AB production (NDRC : c'est comme la presse ? Les bons dans les quotidiens, les médiocres dans les magazines, et les autres dans les jeux vidéo ? C'est cool, ça revient). Alors, il ne nous reste que les derniers des nazes. J'vais pas trop couiner ici parce que l'histoire de Time Commando, bon, elle n'est pas géniale mais ça peut aller. Tout est relatif, quoi. C'est juste qu'elle ne rend pas hommage au reste.

Passons. L'histoire, c'est que vous êtes un super-commando, du genre à buter un mec d'une main en jouant au jokari de l'autre sans vous décoiffer. Pour vous entraîner à toutes les techniques de combat imaginables, on vous immerge dans un univers virtuel. Là, vous revivez les batailles les plus sanglantes de l'Humanité, vous vous colletez avec les plus féroces guerriers de l'Histoire, depuis les

La variété est la beauté des décors est à couper le souffle









▲La Préhistoire: premier univers décimé par vos soins, à coups de gourdin et de jets de cailloux. Je trouve que c'est le moins beau niveau. Mais c'est bien vu. Au fur et à mesure, le soft va en s'embellissant.

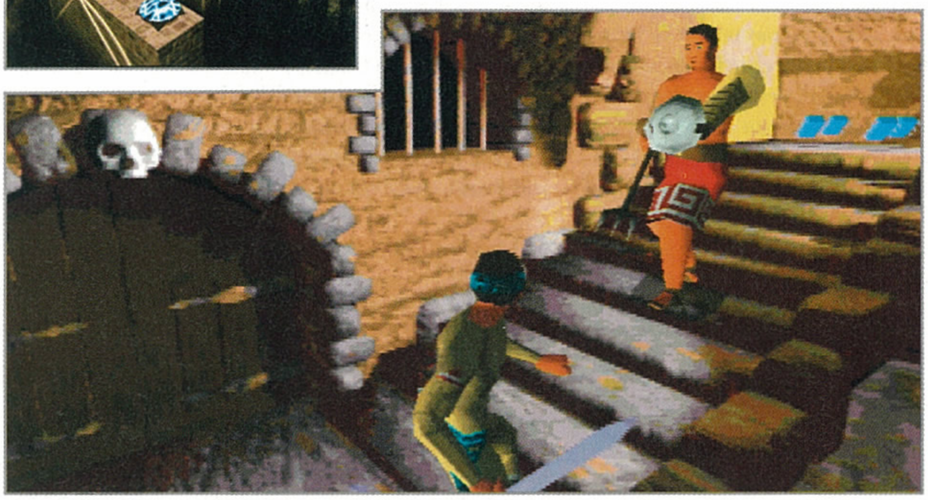




▲L'intro est magnifique, mais ça, on commence à être blasé. En gros, voilà l'histoire : un saboteur a introduit un virus dans l'ordinateur de simulation qu'utilisent les commandos pour s'entraîner. Du coup, l'ordinateur essaye de vous buter pour de vrai. Si si, c'est pas pour de rire. Si vous perdez à Time Commando, un court-jus jaillit du clavier et vous carbonise sur place. Tiens j'y pense, faudra que j'offre ce jeu à mon ex-nana.

âges farouches de la Préhistoire jusqu'aux conflits immatériels d'un lointain futur - notons au passage que cette idée, somme toute intéressante, a été pompée dans "Étoiles, garde à vous" de Robert H. Henlein, excellent bouquin d'ailleurs. Tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes virtuels, quand un jour un traître sabote l'ordinateur central en y collant un sale virus. La bécane pète les plombs. Vous approchez pour voir ce qui se passe, et c'est là que ça devient un peu ridicule : l'ordinateur vous absorbe, comme dans Tron, et vous catapulte dans le fameux monde virtuel, sauf que cette fois, vous combattez pour votre peau parce que l'ordinateur essaye de vous tuer vraiment et pas pour de faux comme avant. Du coup, c'est vachement risqué. Voilà, voilà. Ploum ploum et tralala. Qu'importe. C'est à ce moment là que la partie commence, et tout devient aussitôt beaucoup moins débile.





▲ Situation tactiquement intéressante, cet adversaire a une arme beaucoup plus longue que la vôtre, ce qui présente un énorme avantage pour lui.

Vous allez mourir

C'est un bête beat-them-all. C'est-à-dire un jeu de baston dans lequel on avance, on se frite avec un ou plusieurs ennemis, et puis on avance encore, on se re-frite, et ça recommence ad vitam aeternam in excelsis jeu vidéo. Principe de jeu éculé qui nous vient des consoles. Je vous sent déçus, là. Pourtant, Time Commando se révèle être un jeu exceptionnel. On y traverse les époques suivantes : Préhistoire, Rome antique, Japon médiéval, Moyen Age, Époque des conquistadors, guerre de 1914, Paris post-apocalypse, Futur 1 et Futur 2. Chaque niveau est un pur voyage, un film. À chaque époque, de nouveaux décors, tous à tomber par terre, de nouveaux ennemis aux tactiques variées, et six nouvelles armes. Il y en a 41 au total. Et c'est tout ? Ben oui, c'est tout. C'est un beat-them-all. On peut ramasser des bonus-guérisons, vies supplémentaires, armes, munitions – et aussi des puces. Comme le jeu est en temps limité, ces puces servent à gagner du temps supplémentaire. C'est clair, tout le monde va encore se foutre de ma gueule, à Joy. Un beat-them-all. Le jeu est malgré tout sublimement beau ; avec des personnages en 3D temps réel qui évoluent sur des décors tout aussi

Test
Time Commando

■ MACHINE **PC CD ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM** ■ EDITEUR **ADELINE SOFTWARE**
■ DÉVELOPPEUR/PAYS **ADELINE SOFTWARE FRANCE** ■ TEXTE ET VOIX : **FRANÇAIS 1 JOUEUR**





Attention, chef-d'oeuvre! Time commando me laisse à court de superlatifs.







▲Dragon du matin, Game Over n'est pas loin.



▲Encore un passage secret à trouver obligatoirement: dans cette trappe se trouve une manette qui actionne l'ouverture de la grille du château.



▲Combat à la hallebarde dans les cales d'un galion espagnol. C'est pittoresque, mais peu réaliste étant donné la hauteur de plafond. Oui, je chipote.

sublimes, mais en 3D précalculée - d'où la légère impression de flottement que donnent lesdits persos lorsqu'ils se déplacent. En gros, la traversée d'un niveau se présente comme un plan séquence de cinéma, avec des effets de caméra bien vus, une mise en scène inspirée. Mais tout ça ne suffit pas pour faire un bon jeu. Alors disons, pour vous convaincre définitivement, que Time Commando rappelle énormément Alone in the Dark, sauf que c'est un soft de pure action. Rien d'étonnant à cela, c'est à Frédérique Raynal, créateur du moteur utilisé dans les trois volets de Alone, que nous devons Time Commando. Je pense que l'équipe d'Adeline Software a simplement voulu prouver qu'elle était capable de faire un bon jeu d'action. Pari amplement tenu.

Question ergonomie, rien à redire. Chaque personnage se déplace avec les flèches. "Alt" plus une direction pour sauter, "Ctrl" plus une direction pour combattre. Chaque arme de corps à corps possède quatre type d'attaque correspondant aux quatre flèches de direction. Pour les armes de lancer ou de tir, on vise avec "Droite" et "Gauche", on tire avec la flèche du haut, on recharge avec la flèche en arrière. Au final, ça nous donne un maniement agréable, naturel, avec lequel on se familiarise presque instantanément.

Va chercher !

Petit côté aventure du soft; en appuyant sur la barre d'espace, le personnage se met à chercher autour de lui. Ça permet de récolter des bonus, des armes, des munitions qui étaient planquées, mais surtout de localiser les passages secrets. Le jeu en est truffé, et ce sont toujours les salles les plus belles du soft qui sont les mieux cachées. Si ça vous gave de perdre votre temps à renifler dans tous les recoins, mettez-vous en mode "super-facile". Un son vous avertit alors quand vous passez à proximité d'un machin secret. Mais ne le faites surtout pas avant d'avoir fini le jeu une première fois ; c'est trop facile, et ça gâche le plaisir. Certains passages secrets doivent impérativement être découverts quand vous vous retrouvez coincé comme un rat. Et comme le jeu est en temps limité, une délicieuse sensation de stress vous envahit aussitôt. Vous fouillez, vous vous énervez, vous allez bientôt crever. Mais mourir n'est pas très grave. On trouve régulièrement sur son chemin des bornes de sauvegarde. Le système est d'ailleurs extrêmement bien fait. On peut recommencer sa partie et ré apparaître à n'importe quel endroit du jeu, à condition d'y être déjà passé. Enfin, deux mots sur la bande-son : bon boulot !

Conclusion heureuse

En jouant à Time Commando, j'ai ressenti les mêmes émotions que pour mes premières parties de Double Dragon, de Karatéka - un vieux jeu sur Apple II- ou au début du premier Alone In The Dark ; vous savez, quand une grosse bestiole éclate une fenêtre et commence à vous latter. Je suis donc très jaloux de vous qui n'avez encore jamais joué à Time Commando. Moi, je viens de le finir à l'instant. Glups ! Je me sens tout vide. Et puis, je suis dans une rage pas croyable : comme j'étais pas arrivé au bout du jeu – loin de là !– en mode "normal", j'ai été obligé de le finir en mode "super-facile" pour prendre ces photos. Tout mon plaisir en a été gâché. Les ennemis tombaient comme des mouches à la première pichenette, j'ai traversé les derniers niveaux à toute vitesse sans même apprécier leur beauté incomparable. Du pur gâchis ! Ne commettez pas la même erreur que moi. Des jeux pareils, y'en a pas un par mois.

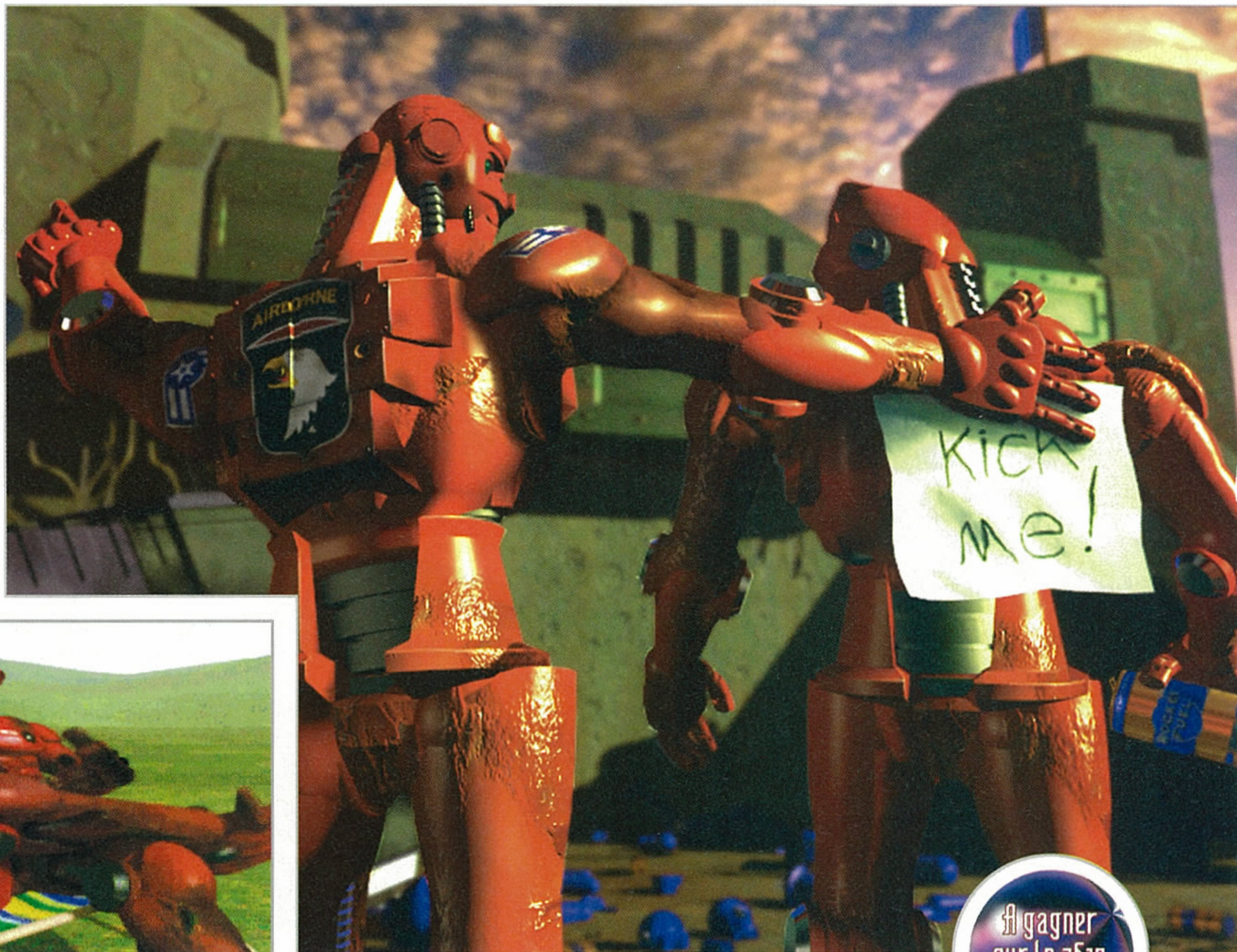
Monsieur pomme de terre

+ La richesse de l'ensemble. La beauté des décors.
+ Le moteur 3D. La diversité des armes.
– Les sprites "flottent" un peu.
– L'histoire fait un peu blaireau.

TECHN.	DESIGN	INTERET
95	96	94



BON!!!...
TU VIENS DEFAIRE LES VALISES ?!
CD JUKEBOX VOLUME 8 : IL Y A DES RETOURS DE VACANCES FRAPPANTS !
JEUX DOS
• Quake : un jeu fabuleux intégralement en 3D • Clif Danger: un jeu de plates-formes coloré • Destiny : shoot'em up très soigné • PacMan : une version très réussie de Pac-Man
JEUX WINDOWS
• Bad Toys : un jeu en 3D amusant • Flaps : des billes tombent du haut de l'écran… • Filler : duel contre l'ordinateur
JEUX WINDOWS 95
• Virtual Combat : jeu de combat en réseau • Interactive Multi-Action : jeu d'action multi-joueurs • Nanocore : superbe casse briques en 3D • Vortex : jeu mélant stratégie et hasard
UTILITAIRES
• Fichiers S3M : divers fichiers musicaux • Liquid Tracker : pour jouer les fichiers sonores S3M • SEA : pour visualiser et convertir les images • MyStar : un planétarium dans votre PC ! • Poster : réalisez facilement des posters • TinyWord : un traitement de texte complet • MediaBlaze : visualisez tous les fichiers multimédia • Kaleidoscope : économiseur d'écran générant des dessins magnifiques • SlideShow : pour réaliser des slides-shows multimédias • PowerGraph : affichez des courbes mathématiques
PROTECTION
• PC-Virus : les nouveaux anti-virus • Virus Scan 95 : un célèbre anti-virus pour Windows 95
EDUCATIFS
• Magic Crayon : un livre de coloriage électronique • Dot-mania : reliez les points pour obtenir de superbes dessins • Peter's Airplanes : coloriez des avions de guerre • 123 Living Numbers : les nombres parlent et s'animent… • Dino Tiles : retrouvez les symboles identiques • Piano Professor : pour apprendre le piano.
Les meilleurs Sharewares Pour PC
MS-Dos et Windows
JEUX • UTILITAIRES
HEUU!?... J'ARRIVE…
JukeBox
Vol. 8
POUR L'AVOIR, C'EST PAS COMPLIQUE ! IL TE SUFFIT D'EN FAIRE LA DEMANDE PAR MINITEL SUR LE :
3617 JUKEBOX
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous par la poste, votre CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute).
Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !
5,57 F/TTC la minute
3617 JUKEBOX c'est aussi 63 CD à recevoir sur simple demande
PointSoft S.A. - RC B 391 054 061













A gagner sur le 3615 Joystick

Z

Juste avant la sortie de Red Alert, les Bitmap lancent leur version du jeu de stratégie temps réel : c'est différent, parsemé d'action de vitesse et d'humour.

Sur Amiga, il y avait quelques valeurs sûres : Psygnosis, Cinemaware et The Bitmap Brothers. Alors que les premiers se diluaient dans le moule en acceptant les développements extérieurs, les seconds passaient à la trappe.

Seuls les Bitmap semblent n'avoir pas subi les dégâts orchestrés par nos grands amis, les commerciaux (énigme vivante : si le cerveau a besoin d'oxygène, pourquoi porter une cravate?). Après quatre ans de développement, voici que se pointe l'espoir d'un renouveau pour ces Anglais dont le nom évoque à la fois coders de génie et titres bétons : Speedball II, Gods, Chaos Engine, etc. Z, c'est l'histoire d'un pari. Pari que les Bitmap, toujours présents sur Amiga (Chaos Engine 2), ont négocié sans peine le passage au PC et qu'il sont prêts à revenir sur le devant de la scène. Autant dire que le "ce sera notre meilleur jeu" dixit TBB, nous a donné envie d'y croire. Qu'en est-il vraiment ? C'est par là que ça se passe...

EN DEUX MOTS

Z se démarque par un concept original, une réalisation béton et un jeu détonant. Bref, un excellent soft dont on regrettera pourtant la "fermeture" : pas d'éditeur de cartes, etc.

Stratégie temps réel - Tous Joueurs - PC CD Rom



▲ Matez l'expression du robot dans la fenêtre. Tout au long de la partie, ceux-ci braillent, vous insultent, etc.





▲ Avec Z un seul objectif, la destruction du fort adverse.

Une histoire de drapeaux

Même si Z a l'apparence d'un Command &Conquer, ne nous méprenons pas, le jeu n'a carrément rien à voir. Les Bitmap ont fait le choix de privilégier l'aspect tactique des combats mais surtout celui de la vitesse. Concrètement, chaque carte est divisée en territoires avec en son centre un drapeau. Prendre possession du drapeau équivaut à s'octroyer les bâtiments adjacents, ce qui offre l'opportunité de contrôler leur production. L'équation est alors simple : plus on est maître d'un grand nombre de bâtisses, plus les temps de production sont accélérés. Bref, il faut être le plus rapide pour renverser la balance en sa faveur. Si la chose est basique, d'autres éléments viennent rajouter du sel à l'ensemble. Le but, à chaque fois, étant d'investir le fort ennemi sans perdre de vue que l'adversaire -à moins qu'il ne soit totalement crétin- en fait autant. On aura compris que s'étendre sans défendre ce dernier peut coûter la victoire. Au départ du jeu, les territoires sont jonchés de véhicules, de canons ou d'objets divers (grenades) dont vos soldats peuvent se saisir. Il faut donc veiller à avoir les meilleurs "waypoints" en tenant compte de ceux-ci : aller à une jeep pour rapidement lancer la production dans tel coin. De plus, il existe une hiérarchie parmi les soldats qui sont : Grunt, Psycho, Tough, Sniper, Pyros et Laser.

▼ Un clic sur une usine et le choix des unités à produire apparaît.





Alors que les premiers sont plutôt de la chair à canon, les Tough disposent de missiles. Inutile donc de gaspiller une unité d'élite en l'envoyant capturer tel ou tel engin. Les bâtiments sont répartis en plusieurs catégories : les usines (deux types : véhicules et humains), les radars (qui accélèrent aussi la prod globale) et les centres de réparation. Associé à cela vient le fait que ceux-ci possèdent un classement (deux, trois, quatre étoiles) qui définit vitesse et capacité de production. Pas la peine de préciser qu'une cinq étoile capable de construire un char lourd est préférable ! Voilà, c'est en gros le challenge de base qu'offre Z. Bien entendu, cela est complété par la donne habituelle : choisir de construire un véhicule lourd est plus coûteux en temps qu'un vulgaire Grunt (Vous ne le saviez pas ? Le Grunt est vulgaire). Premier constat : la répartition des bâtiments et leur dissémination sur l'ensemble de la carte assurent au soft une action incessante. Il faut toujours réagir aux attaques ennemies. En ce sens, Z, à certaines missions, est l'un de ces softs qui donnent quasiment l'impression de jouer en réseau tellement l'action y est intense. L'IA de l'ordi est à ce titre exemplaire. On peut voir les soldats longer les bâtiments pour se protéger, etc. Le soft compte aussi une foultitude de détails tordants. Inactifs,

Z est avant tout un logiciel destiné à être joué à plusieurs en réseau ; c'est un véritable régal !







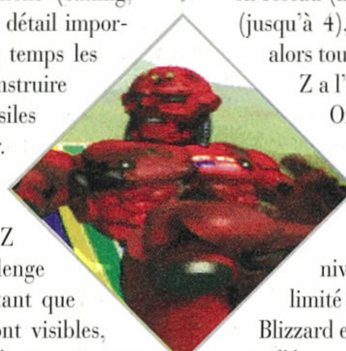
▲Dans les derniers niveaux, des grues permettent de réparer les ponts et de lancer des offensives à des endroits où l'adversaire se croit sauf.



▲A partir de ces niveaux, Z en solo donne l'impression de se retrouver face à un adversaire humain. Oubliez l'IA inexistante de War 2.

les Grunts se grillent une sèche et s'amusent à flinguer les bestioles qui croisent dans les parages. Autre élément qui apporte du jus à Z : les différences entre les unités. Alors que les Snipers ont une plus grande portée de tir, les Pyros munis de lance-flammes sont les plus dévastateurs. On peut également les faire rentrer dans un VTB (un transport), le summum ! Le jeu compte 6 types de robots et 11 autres unités qui vont de la jeep aux chars (léger, moyen, lourd) en passant par les canons (catling, canon, obusier, lance-missile), etc. Autre détail important; il est possible de détruire pour un temps les ponts, les usines ou radars et l'on peut construire des canons en passant par des lance-missiles pour assurer la protection d'un secteur. Un peu plus tard dans les niveaux, vous bénéficierez de grues pour réparer les ponts, etc. Bref, niveau tactique, Z est beaucoup plus complet que le challenge initial ne peut le laisser paraître. D'autant que les temps de construction des usines sont visibles, inutile de se précipiter sur un territoire où une usine est à 0:08 secondes de compléter une unité. Mieux vaut s'y prendre auparavant vers 0:30 secondes afin de s'attribuer l'unité en construction. Astuce inverse : changer la production d'une usine sur le point d'être capturée pour faire un "reset".



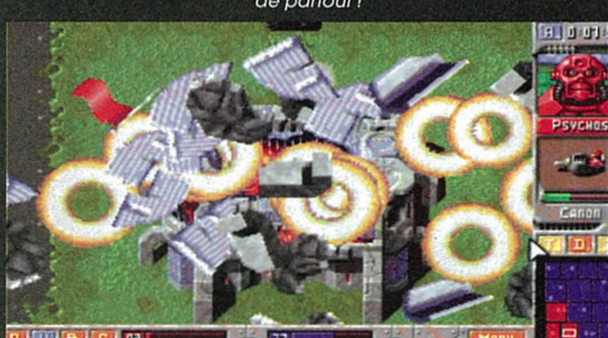


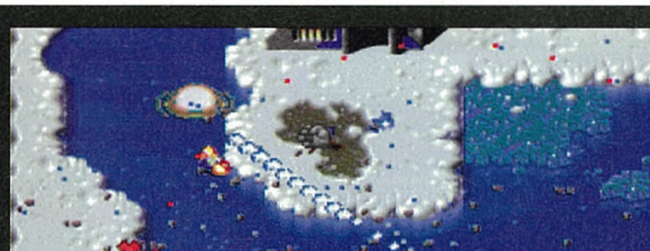
Z2 est déjà en projet

Au niveau détail, Z est un régal : les explosions sont impressionnantes et il y a une masse incroyable d'animations à l'écran. Le jeu compte une vingtaine de missions réparties en chapitres, chacun correspondant à un type de planète précis (volcanique, arctique, désert, jungle : 5 au total). Mission est imprécis, puisqu'il s'agit plutôt de cartes différentes. Il n'y a pas ici de missions type escorte dans un donjon comme Warcraft, le but restant toujours la destruction du fort adverse. Chacune est rythmée par des scènes cinématiques super bien réalisées décrivant les déboires des deux robots les plus glandeurs et fêtards de cette partie de l'univers face à leur chef, un mélange de boulons explosifs entre Patton et le renégat d'Apocalypse Now : j'ai nommé le général Zod. Aucun doute, niveau design, Z est un petit bijou associé à un scrolling hyper-fluide qui prouve, s'il en était encore besoin, le talent de coders des Brothers. On regrettera cependant l'impossibilité d'inverser la vapeur lorsque l'adversaire est trop avancé. Mais Z est avant tout destiné au jeu en réseau (null-modem, modem et local) et à plusieurs (jusqu'à 4), c'est un régal ! Comme d'hab', il prend alors toute sa dimension. Malheureusement même si Z a l'étoffe des plus grands, il souffre de lacunes. On regrettera ainsi la trop grande échelle adoptée pour le mode VGA qui rend ce dernier plutôt "gadget" face à la vision dont on profite en SVGA. Autres problèmes, il n'existe pas d'éditeurs de niveaux; le nombre de cartes multi-joueurs est limité à six; pas de "spawn technologie" version Blizzard et obligation de posséder un soft par joueur; pas d'écran de dialogue lors de la connexion multi-joueur pour pouvoir se mettre d'accord sur certaines règles lorsque l'on joue, par exemple, sous Kali. De plus, en

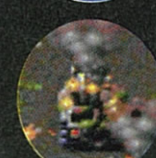
La Vie au Grand Air

En mode VGA, le champ de vision est plus réduit. Seul mérite, les combats s'étoffent d'un bon trillion d'anims et ça bouge de partout !





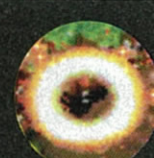


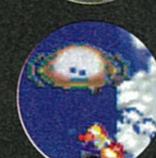














▲Les chars lourds, c'est la garantie du summum dans la destruction (quoique des pyros en VTB, c'est pas mal non plus).





réseau, on aurait aimé pouvoir nouer des alliances comme avec War 2. Restons modérés, vous remarquerez que la plupart des griefs concernent le mode réseau qui aurait mérité une plus grande finition. Sorti de cela, on peut dire que Z est vraiment un excellent soft mais pas le meilleur jeu des Bitmap. Bonne nouvelle, les BB parlent de sortir un add-on et Eric Matthews nous a dévoilé à demi-mots que Z2 était un projet qui flottait dans les airs. Après tout, peut-être est-ce ça le syndrome des Bitmap Brothers (Xenon 2, Speedball 2, Chaos Engine 2) : devoir concocter une suite pour atteindre la perfection. En tout cas, une chose est sûre : les bases sont solides et même s'il ne possède pas la stature d'un War 2, vous ne pouvez pas vraiment vous trompez en achetant Z. En solo, l'IA de l'ordi est un vrai régal, l'action y est incessante (à partir de la 11ème mission, c'est *Whaoo* !) et en réseau c'est bon de chez bon. Ah! autre chose : Z sera porté sur Mac et peut-être Playstation.

Cooli

Sans être le meilleur Bitmap, Z est vraiment un excellent jeu.

Les décors arctiques sont sûrement les plus beaux : colonies de pingouins, mouettes et poissons ▼qui jaillissent hors de l'eau sont au rendez-vous. Niveau détail, on reconnaît la marque Bitmap.

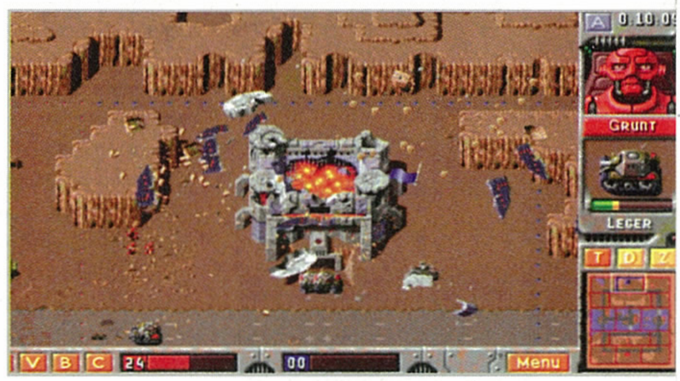


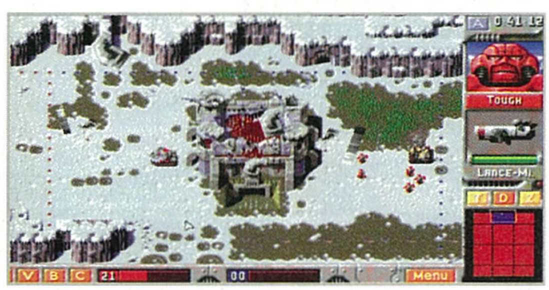
An Rosé

Vous connaissez l'expression "le jeu prend toute sa dimension en réseau". C'est encore plus vrai pour Z. L'excellente IA du mode solo ne parvient pas à nous faire oublier le bonheur de filer une rouste à son prochain. Bref, Z à 4 c'est grand !









- La prise en main est rapide
- L'intelligence artificielle est excellente
- Pas d'alliance possible
- Le mode réseau est bâclé

TECHN.	DESIGN	INTERET
90	91	90



Un jeu de stratégie que nous attendions avec impatience et qui a eu la bonne idée de ne pas nous décevoir. Loin de là !

Deadlock



Stratégie - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

À ne rater sous aucun prétexte si vous aimez les jeux de stratégie et de construction. Surtout si vous avez la possibilité de jouer en réseau ou par Internet.



Que les humanistes et les éternels optimistes passent leur chemin. L'univers décrit par Deadlock va sacrément les décevoir. Dans le futur, non seulement la paix ne règnera toujours pas sur notre stupide planète, mais en plus nous trouverons, nous humains, le moyen d'aller nous bastonner avec six autres races aliennes aux fins fonds de l'univers. Démodées, les épurations ethniques. Ringardes les gue-guerres catholiques-protestants. Pitoyables toutes les petites bagarres qui ont animé notre Terre depuis que nous avons décidé d'y marcher debout, un caillou bien aiguisé à la main. Voici donc des guerres à travers tout l'univers, des champs de batailles à l'échelle de planètes toutes entières, inhabitées, mais convoitées par les 7 races qui peuplent l'univers de Deadlock.

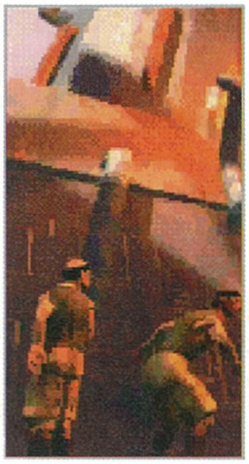
Vous ne serez pas simple soldat dans ces jolies batailles, mais bel et bien commandeur suprême, le plus haut poste, avec les gens qui baissent les yeux quand vous les croisez et qui parlent de vous avec tout plein de superlatifs forcés.
Et tout commence par le choix de sa race. Les ChCh'ts, sortes de scorpions géants marchant sur leurs pattes arrières ; les Cyths, qui ressemblent à des Babars griffus habillés en robes ; les Maugs, cockers tristes de l'espace ; les Re'Lu, tout verts avec des crânes d'hydrocéphales et des gros nez écrasés ; ces gros lards de Tarth ; les étranges Uva Mosk ; ou encore les Humains, tout simplement. Chaque race a ses particularités propres qui influenceront le jeu : qui est plus efficace dans la recherche scientifique, qui est meilleur au combat ou capable de construire des bâtiments rapidement.

Et là je vous est lâché le mot "bâtiment". Du coup, vous commencez à vous douter que Deadlock n'est pas un gros Space Invaders, qu'il y a quelque chose derrière. Bingo, vous êtes malin comme un Cyth, car Deadlock sent bon le mélange heureux de Sim City 2000 et Spaceward Ho.

Au début, il n'y avait personne

Votre race une fois choisie, il ne vous reste plus qu'à atterrir sur la planète à conquérir. Seul problème, vous n'êtes pas seul, tous vos concurrents viennent de faire de même. Chacun se retrouve avec son petit territoire et doit se débrouiller pour s'étendre le plus vite et le mieux possible. Et comment on fait pour s'étendre, pour se développer, pour massacrer les autres ?

On commence par installer ses premiers colons, à leur construire des baraques pour qu'ils se développent et que d'autres colons débarquent de la planète mère. Puis on leur fait construire des fermes, pour nourrir tout le monde, des mines pour récupérer des matières premières, une centrale nucléaire pour avoir de l'énergie et faire tourner sa ville. Plus tard, on installera des tours lasers





La vue la plus approchée, où vous pouvez construire des bâtiments et contrôler les activités de vos colons. En bas à droite s'affiche l'état de vos stocks (nourriture, fer, bois, énergie...).

■ EDITEUR **WARNER INTERACTIVE** ■ DEVELOPPEUR **ACCOLADE ETATS-UNIS** ■ CONFIG MINI **486/66, WINDOWS 3.1 OU 95, LECTEUR CD-ROM 2X, 8 MB RAM**
■ TEXTES ET VOIX **FRANÇAIS (FIN OCTOBRE)** ■ NOMBRE DE JOUEURS **7**

Les ChCh'ts tapent sur les Tarth qui frappent les Maugs et les Rel'us qui en veulent aux Cyths, aux Humains et aux Uva Mosk.









▲Ça, c'est la carte globale. La grosse, celle qui stresse parce qu'on voit que ses adversaires sont un peu trop près.





Un mode ▶ "Tutorial" est intégré au jeu, pour vous apprendre à jouer. Très bien foutu, clair et pratique.









pour se défendre, puis des lance-missiles pour attaquer. On construira des usines, qui utiliseront les matières premières fraîchement récupérées pour fabriquer des vaisseaux de combat ou des unités commandos. Bref, tout s'organisera autour de l'économie, la survie et la guerre.

Une bonne colonie doit répondre à ses besoins, mais ne pas trop produire. Bien utiliser sa masse ouvrière et évoluer le plus rapidement possible mais sans failles. Tout cela demande des talents de planificateur et de gestionnaire.
On n'évolue pas uniquement de façon matérielle dans Deadlock, mais également de façon spirituelle. Il faudra donc se lancer dans la recherche, construire une université et allouer des budgets à la recherche. Ainsi, votre peuple évoluera-t-il et sera-t-il capable de construire d'autres bâtiments plus perfectionnés, d'autres armes. D'ailleurs, la course à l'armement est sacrément vivace, dans Deadlock.

Un graphisme très fin

Graphiquement, Deadlock est tout simplement superbe. Tout y est fin, soigné : chaque icône, chaque menu et surtout chaque bâtiment ou décor. Les différentes architectures inventées pour chaque race sont superbes (regardez les photos !). Et sachez que tout est animé : des vaisseaux circulent sur les routes, les tourelles tournent, les usines crachent la fumée... C'est magnifique à regarder, un vrai bonheur !

De plus, l'environnement sonore est d'une qualité étonnante, avec des tas de petits samples qui s'empilent et se croisent pour simuler l'activité grandissante de vos villes. Et, ô joie, ces sons d'ambiance sont différents d'une race à l'autre.
Deadlock est très riche, je ne peux pas trop m'étendre sans transformer ce test en manuel d'utilisateur imbuvable. C'est inutile d'insister, en plus, car si vous aimez les jeux à la SpaceWard Ho, Civilization, bref, les jeux de stratégie et d'exploration saupoudrés de gestion économique et de baston, vous adorerez Deadlock.
Et je vous gardais le meilleur pour la fin : Deadlock se joue à plusieurs. Chouette ! Jusqu'à sept simultanément en réseau. Canon ! Ou mieux encore, sur Internet en connexion TCP/IP ou même par e-mail.
Et là, Deadlock, qui est déjà excellent, explose totalement pour frôler le chef-d'œuvre. Seb

- **+** Graphisme et animations très réussis.
- **+** De très bonnes ambiances sonores.
- **+** La possibilité de jouer à sept simultanément.
- **−** La résolution des combats est très vite inintéressante.

TECHN.	DESIGN	INTERET
80	92	92



Les simulations d'hélicoptère font souvent pâle (ah, ah !) figure comparativement aux gros simulateurs d'avions. Mais cette fois, les choses vont changer.

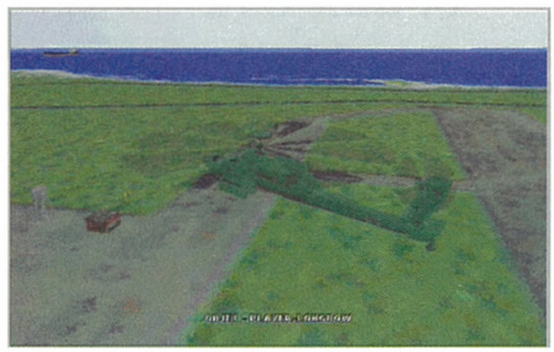
AH-64D Longbow

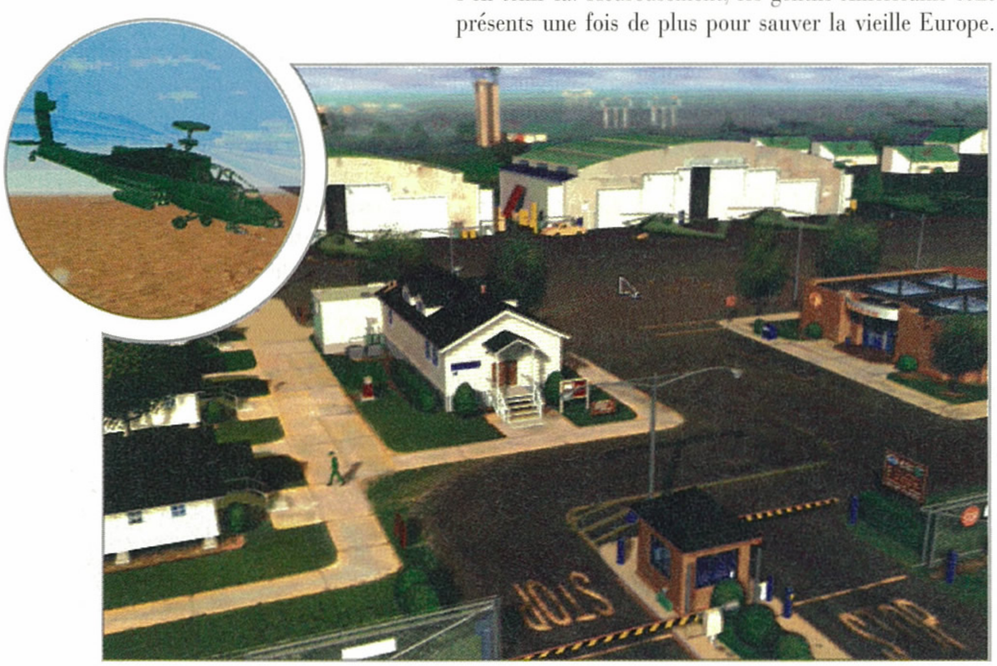
Simulation - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Comme toujours, seuls les possesseurs de machine de course pourront pleinement goûter aux joies de ce simulateur d'hélicoptère super-réaliste.

Après le décevant Advanced Tactical Fighter, AH-64D Longbow est le second simulateur d'Electronic Arts développé en collaboration avec Jane. Si vous ne savez pas qui est Jane, ce n'est pas bien grave, sauf si vous êtes le commandant en chef des forces de l'Otan. En fait, Jane est une sorte d'encyclopédie qui répertorie les équipements militaires du monde entier. Les documents sont tellement complets et précis, qu'ils servent d'ouvrages de référence technique aux plus grands états-majors mondiaux, dont le Pentagone.

Aujourd'hui, c'est donc l'hélicoptère de combat Apache AH 64-D Longbow qui va vous faire vivre la palpitante invasion de l'Europe par les forces armées de la CEI. Pas de bol pour l'Ukraine, c'est elle qui va faire les frais des penchants expansionnistes de l'ancienne URSS, qui de toute façon n'a manifestement pas l'intention de s'en tenir là. Heureusement, les gentils Américains sont présents une fois de plus pour sauver la vieille Europe.





C'est donc en tant que pilote originaire du pays du Burger Levant que vous allez plonger vos pales expertes dans l'enfer des combats aéroportés. Après une installation qui vous demandera environ 90 Mo (sglurp !) pour bénéficier du détail au sol maximum, vous commencerez par admirer une introduction réellement superbe. Alors que l'on vous montre une colonne de chars avancer lentement sur une route caillouteuse, la caméra se déplace lentement et vous fait découvrir deux Apaches planqués derrière un talus. D'un seul coup, les deux hélicos passent à l'attaque, et là c'est le carnage. La tôle vole de tous les côtés, et les buveurs de vodka passent l'arme à gauche en moins de temps qu'il n'en faut pour lever le coude. Portons un toast à la Tchetchenie !

Psychos de base, s'abstenir !

Vous voici maintenant sur l'écran de menu principal, en S-VGA, qui représente une base aérienne avec une huitaine de bâtiments. Chaque hangar ou baraque vous permettra d'accéder rapidement à un domaine particulier de la simulation. Si vous n'employez pas l'AH-64 D tous les jours pour aller faire vos courses à Auchan, le mieux est maintenant d'aller faire un petit



Le Pentium 120 sera donc nécessaire pour profiter d'un graphisme de qualité.







tour au centre de formation, afin d'éviter la honte d'un crash au premier décollage. Les cours sont décomposés en huit parties, et vous apprendront aussi bien à effectuer les manœuvres de base qu'à déployer les techniques les plus délicates. Ce mode "tutorial" est un modèle du genre, car non seulement la voix de votre instructeur est entièrement en français, mais à chaque explication donnée, celui-ci vous rappelle la touche correspondante du clavier. Les puristes seront aux anges.

Les jolies colonies de vacances

Mais tout cela ne doit pas vous faire oublier que vous n'êtes pas en vacances, et que l'on vous paye pour bousiller un max de matos. Vous aurez donc le choix entre trois grands types de missions à remplir. Les missions autonomes, les missions historiques ("Desert Storm" en Irak et "Just Cause" au Panama), et enfin le mode "campagne". Tous les types d'action vous seront demandés, de la simple reconnaissance du terrain en passant par les attaques de convois et autres destructions de cibles terrestres (aéroports, usines). Le mode le plus intéressant à long terme est bien sûr celui de la "campagne", que vous devrez mener contre l'offensive de la CEI en Europe. Les missions sont assez variées pour ne pas donner l'impression de constamment faire la même chose (vous devrez par exemple récupérer une unité commando perdue en plein cœur du territoire ennemi). Sachez également que vous piloterez aussi bien de jour que de nuit, et ce par n'importe quel temps. Au final, AH-64D Longbow réussit donc à vous plonger dans l'ambiance glauque du combat en hélico, et surtout à vous faire stresser comme une bête lorsque vous êtes cerné par l'ennemi, les salves de la DCA explosant tout autour de vous, alors que votre moteur droit est en feu et que vous perdez de l'altitude. Le trip est total.



Du réalisme à gogo !

Cette sensation est en grande partie due au réalisme du pilotage de l'appareil. En effet, bien que trois niveaux de difficulté soient présents pour aider les pilotes les moins habiles, le niveau expert est sans aucun doute celui qui vous apportera le plus de plaisir. Le vent vous ballotte, les commandes sont hyper-précises, l'appareil réagit à la moindre de vos sollicitations. Mais attention, piloter un hélico est moins facile qu'un avion,

Test

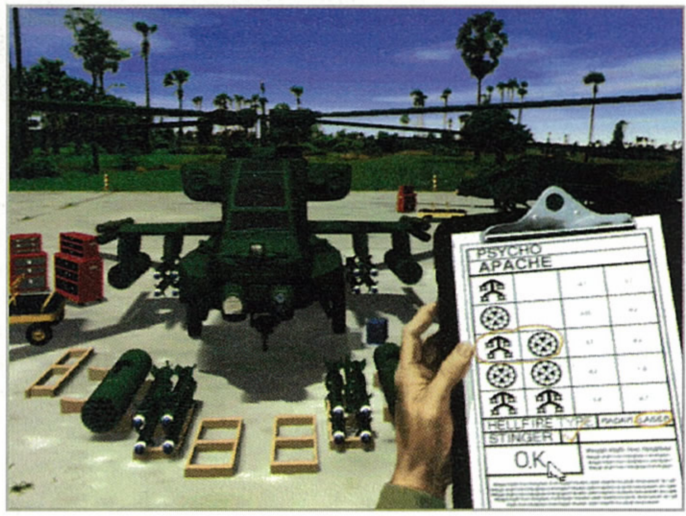
■ DÉVELOPPEUR ORIGIN SKUNKWORK/ETATS-UNIS ■ CONFIG MINI 486-DX2-66, 8 MO RAM, COMPATIBLE WINDOWS
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ TEXTES ET VOIX EN FRANCAIS, ■ NBRE DE JOUEURS 1











AH-64D Longbow réussit à vous plonger dans l'ambiance glauque du combat en hélico.

et les fausses manœuvres sont le plus souvent sanctionnées par un crash, en raison de la grande inertie d'un hélicoptère. Ce réalisme du pilotage est rejoint par celui de l'avionique. Les radars et autres systèmes de contrôle et de navigation sont fidèles à la réalité, et c'est pourquoi il vous faudra un certain temps avant d'en maîtriser toutes les subtilités. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire si vous voulez tout comprendre : vous taper la doc.

Reste maintenant à évoquer ce qui fait généralement le plus mal aux possesseurs de machines "lentes", le point de vue technique. Tout d'abord, sachez que vous pourrez choisir entre le mode VGA et S-VGA, ce qui permettra à AH-64D Longbow d'être à peu près jouable sur un DX2-66 avec une configuration correcte. Mais comme toujours, c'est en S-VGA que le soft sera vraiment agréable à regarder, car le mode 320 x 200 donne plus l'impression d'observer une bouillie de pixels en pleine migration qu'autre chose. Dure réalité, mais le Pentium 120 sera donc nécessaire pour profiter d'un graphisme de qualité et d'une rapidité d'animation correcte. Au final, AH-64D Longbow s'avère donc être un excellent simulateur d'hélicoptère, pour peu que l'on possède une machine capable de faire tourner le soft correctement. Pour être honnête, ne gaspillez pas votre argent si vous ne possédez pas un Pentium, vous ne pourriez qu'être déçu et frustré. Pour les autres, pas d'hésitation à avoir, c'est du top !

Fishbone

Le mois dernier, nous avons confondu AH-64D Longbow de Electronic Arts et Apache Longbow de Digital Integration. On n'est pas très fier de cette bavure. Voici le test du AH-64D. de Electronic Arts, donc, dûment rectifié.

+ Très grand réalisme, graphisme détaillé en S-VGA.
+ Voix en francais.
- Pas de mode "réseau", super-moche en VGA.
- Temps de chargement assez longs.

TECHN. 90 DESIGN 91 INTÉRET 91



MAXi Sound 64 ...

SOYEZ AU CŒUR DE L'ACTION !

Grâce aux tout nouveaux effets sonores de la carte MAXI Sound 64, composez vous-même l'univers sonore idéal pour vos jeux avec 2 ou 4 enceintes. Choisissez, d'un simple clic, le son spatial Surround, 3D, quadriphonique... Vous atteignez un réalisme si grand que...vous êtes au coeur du jeu !

- 64 VOIX DE POLYPHONIE
- QUADRIPHONIE
- SURROUND
- SON 3D POSITIONNABLE
- EQUALIZER 4 BANDES
- 425 ÉCHANTILLONS WAVETABLE SUR 4MO DE ROM
- REVERB ET CHORUS
- FULL-DUPLEX

1190 F TTC



Compatible
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard et Windows 95.

Carte sonore Plug & Play avec ses logiciels en français, sous Windows :
- **MAXI FX**, pour réaliser des ambiances sonores : effets de salle, cathédrale...
- **INTERNET PHONE**, pour téléphoner au bout du monde, au prix d'une communication locale.
- **CAKEWALK EXPRESS** et **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.

Si en plus la musique vous passionne, voici la solution idéale :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, LE VERITABLE STUDIO SON POUR VOTRE PC !

- Montez vos bandes son grâce au **STUDIO 4 PISTES DIRECT TO DISK**.
- Réalisez de **MULTIPLES EFFETS EN TEMPS RÉEL**, sur vos sons **MIDI, WAVE,** entrées **LIGNE** et **MICRO**.
- Découvrez tous ses logiciels : **MAXI FX, INTERNET PHONE, CAKEWALK EXPRESS** et **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**, avec en plus **QUARTZ MASTER S.E.** le logiciel de studio de montage multipistes avec séquenceur incorporé.

1490 F TTC

DISTRIBUTEUR **FRANCE** : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax : 99 08 94 17
Tél. (utilisateurs) **99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **99 08 90 88**

SUISSE : LOGICOSOFTWARE
CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17

BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL
150, Avenue Emile Max - 1040 BRUXELLES
Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Sound 64 ☐, MAXI Sound 64 Home Studio ☐.
Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia,
ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....
Coupon à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL- BP2
56200 LA GACILLY





En attendant **Myst 2, Lighthouse** est le dernier **Myst-like** en date de Sierra. **Last but not least,** comme qui dirait.

Lighthouse

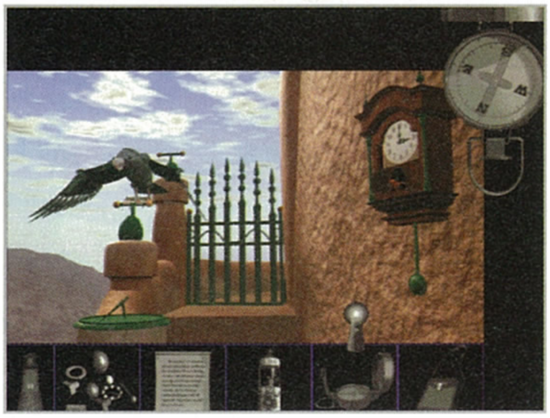


Aventure - Joueurs confirmés - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Ceux qui ont connu Myst seront heureux de retrouver un soft à la hauteur de ce dernier. Mais Lighthouse est cependant plus qu'un simple plagiat, car il a su intégrer un aspect aventure plus poussé que son père spirituel.

La campagne de l'Oregon est mondialement connue pour ses côtes, son isolement et son calme. Dire que l'on s'y emmerde 365 jours par an est faux, car chaque année s'y déroule la Fête des bœufs ainsi que le Concours annuel de haricots rouges. Sinon, c'est vrai qu'à part cela, on s'y fait plutôt chier grave, surtout en hiver. Mais vous n'allez pas vous plaindre, c'est justement ce calme olympien que vous, Bob, écrivain de votre état, êtes venu chercher afin de retrouver l'inspiration qui vous manquait tant. En fait, votre éditeur songe sérieusement à vous plonger dans un bain d'acide si vous ne pondez pas rapidement un best-seller, alors plus vous vous trouvez loin de chez vous, mieux cela vaut pour votre santé.

Quelques mois après vous être installé dans cette belle campagne, les seuls amis potables que vous ayez réussi à trouver sont votre voisin et sa petite-fille. Tous deux habitent dans un ancien phare réaménagé, tout près de votre maison. De temps en temps, vous buvez des coups ensemble, le temps passe, vous buvez des coups, le temps passe, vous buvez encore, vous êtes malade, vous vomissez. La déconne, c'est pas votre truc, faudrait voir à arrêter





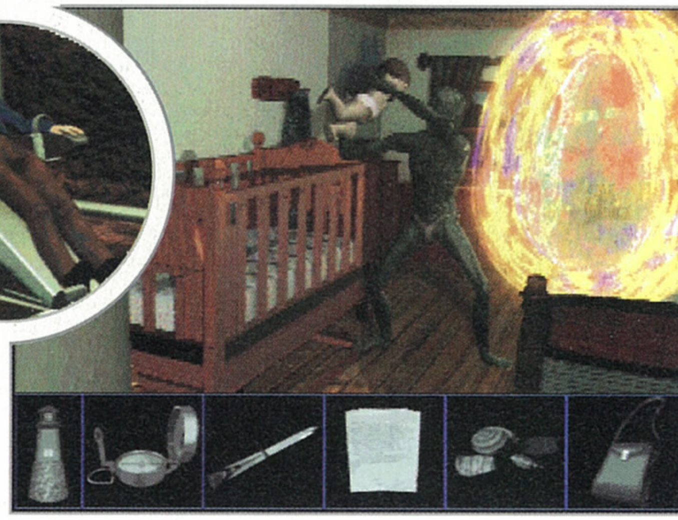


▲ C'est sur ce genre de graphisme que la ressemblance avec Myst est la plus frappante.

La pluie tombe le vent souffle et les mouettes morflent un max





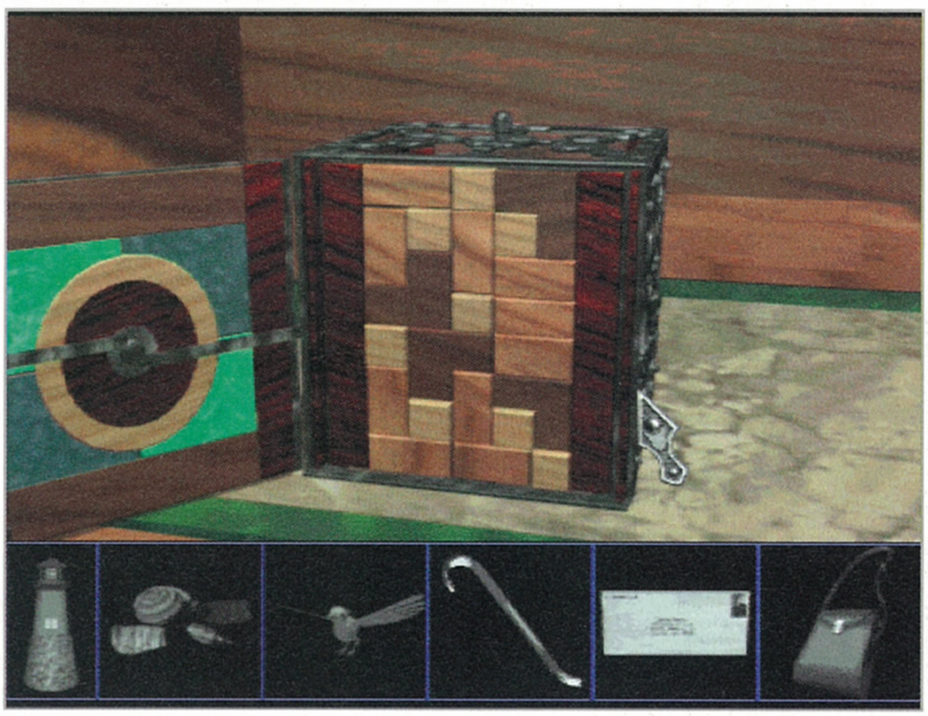






▲ Souriez, c'est pour la photo !

l'alcool. Un soir, après une nuit de murge monumentale, l'orage bat son plein sur votre village. La pluie tombe, le vent souffle et les mouettes morflent un max. Sortant difficilement de votre coma éthylique, vous écoutez avec angoisse les messages de votre répondeur. L'un deux n'est ni plus ni moins qu'un appel à l'aide de votre ami, qui vous demande de venir le plus vite possible pour vous occuper de sa fille. Ce dernier vous explique qu'il a plein de problèmes bizarres, et qu'il doit partir prématurément. Comme vous n'êtes pas chien, vous vous jetez dans votre voiture et empruntez la petite route côtière reliant les deux habitations. Une fois arrivé dans le phare, vous allez vite comprendre que sa disparition est intimement liée à ses travaux sur les mondes parallèles, notamment lorsqu'une immonde créature enlève la fillette sous vos yeux, juste avant de s'enfuir par une porte inter-dimensionnelle.



▲ Voici le cube le plus tordu qui puisse exister. Bon courage !

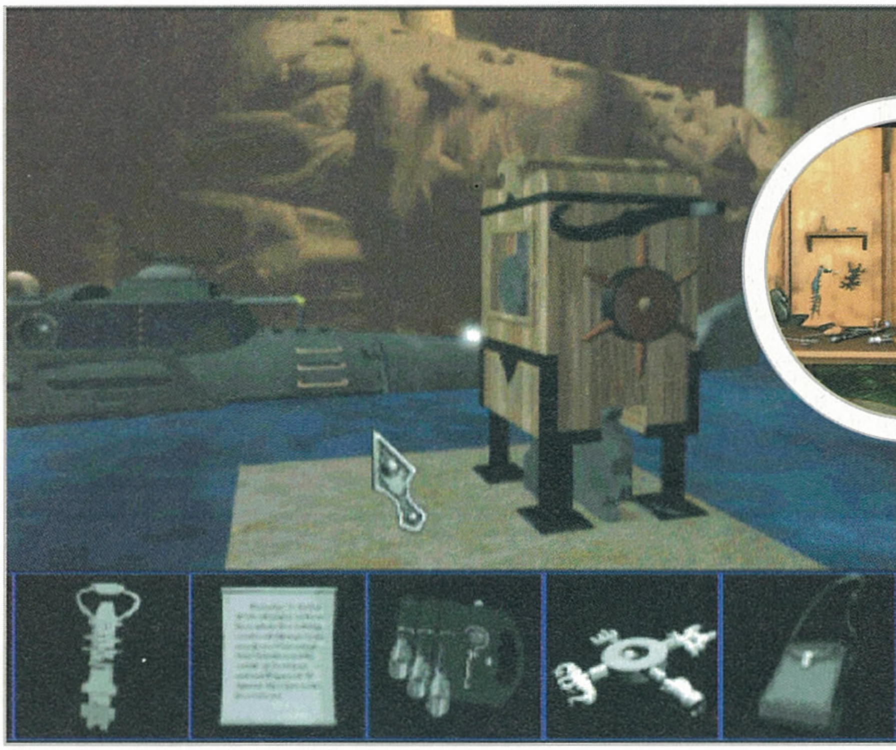
Arrêtez de boire, ça vaudrait mieux

Vous qui recherchiez le calme, vous voilà donc servi. En fait, comme vous le savez déjà, l'aventure qui vous attend possède de fortes odeurs de Myst. Même type de graphisme, même type d'ambiance, même concept, il est impossible de ne pas faire le rapprochement. Heureusement, quelques minutes de jeu suffisent pour découvrir que le soft propose une dimension ludique supplémentaire, et qu'il n'a fait "qu'emprunter" le meilleur de Myst, sans pour autant le plagier totalement. Le graphisme est donc à la fois classieux et très original, en un mot extrêmement dépaysant. Ah ça c'est sûr, ça vous changera des paysages de la Creuse, lorsque vous alliez en vacances chez tante Marthe.



Test
Light house

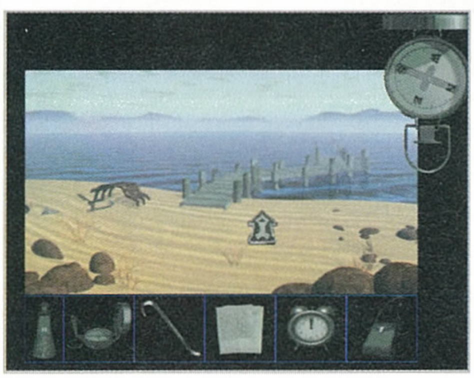
MACHINE PC CD ROM · CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2-66 8 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE
EDITEUR SIERRA · DEVELOPPEUR SIERRA ÉTATS-UNIS · TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS · NOMBRE DE JOUEUR 1



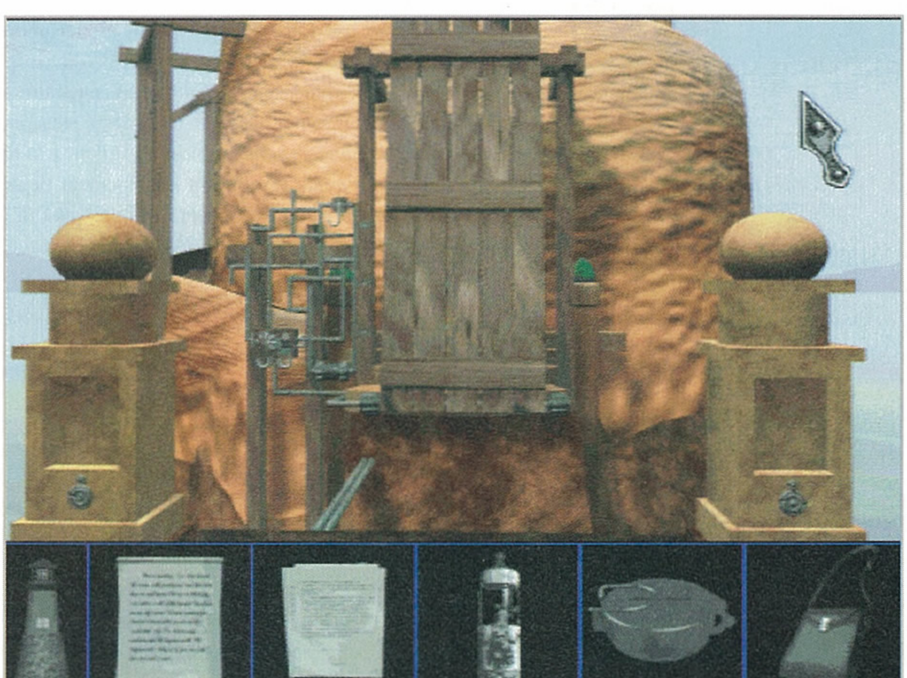




Ceux qui ont connu Myst seront heureux de retrouver un soft a la hauteur de ce dernier



En bref, c'est du S-VGA comme on l'aime, et le seul reproche que l'on pourrait formuler concerne la fenêtre d'affichage qui n'est pas en plein écran. D'une manière générale, l'univers de Lighthouse est fortement inspiré par celui de Jules Verne, dans le sens où vous allez pénétrer dans un monde où se mêlent la mécanique de la fin du siècle dernier et une technologie extraterrestre. Voilà pour le décor. Techniquement parlant, il n'y a pas grand-chose à dire. Les pièces s'affichent écran par écran, et tout se contrôle par l'intermédiaire d'un unique curseur de souris. Bref, l'ergonomie demeure des plus simplistes. La prouesse ne se cache pas dans la programmation, ce qui ne l'empêche pas d'être de bonne qualité puisqu'elle a le bont goût de ne pas se faire remarquer. Très bon point pour les musiques, parfois trop minimalistes, mais collant parfaitement à l'esprit de l'aventure.



Et le jeu, l'est bien alors ?

Lighthouse est un jeu d'aventure mélangeant énigmes classiques (trouver les bons objets à utiliser au bon endroit) et casse-tête chinois (puzzles demandant logique et patience). Certains sont d'ailleurs particulièrement vicieux, et il est clair que le joueur débutant restera scotché un bon moment sur quelques-un d'entre eux. Au hasard, je citerai cette saleté de @&#! de chierie d'énigme du sous-marin, qui d'ailleurs me laisse encore actuellement dans un embarras certain. Ne ricanez pas bêtement, c'est très vexant pour mon amour-propre. Déjà que dans cette profession, on frise la crise d'épilepsie chaque jour, j'ai pas envie de piquer une crise de nerf en plus. Au final, Lighthouse est incontestablement une réussite, et les nostalgiques de Myst retrouveront enfin "le petit quelque chose" qui a donné à ce dernier ses lettres de noblesse. Beauté graphique, énigmes tordues, ambiance exceptionnelle, que demande le peuple ? Rien d'autre, à part un Gin Fizz. Avec beaucoup de glace, svp.

Fishbone

+ Le graphisme béton
+ L'ambiance
+ Les musiques
− Des énigmes quelquefois vraiment ardues

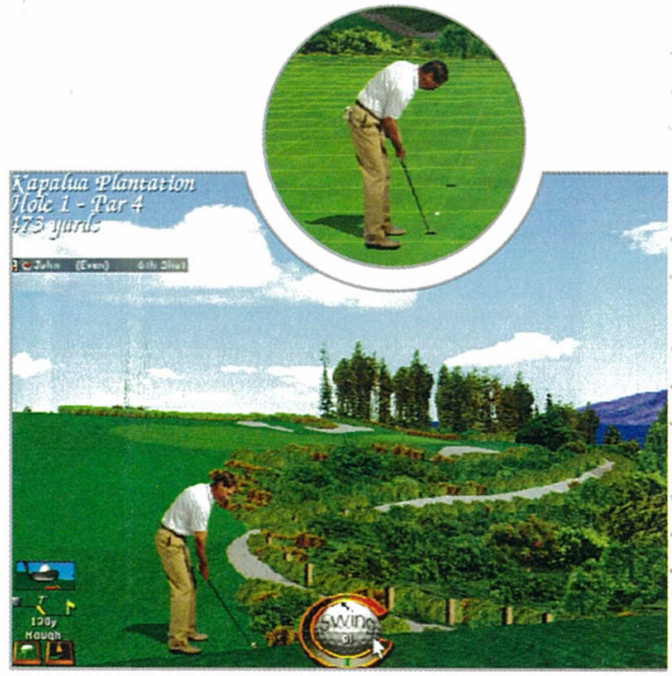
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	92	92

Test

■ SIMULATION ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66, VESA VLB, 8 MO RAM, CD 2X, DOS OU WINDOWS 95
■ EDITEUR EIDOS ■ DÉVELOPPEUR ACCESS ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO, 1 À 8 JOUEURS



Links, la terreur des greens, est de retour pour ravir à PGA le titre de meilleure simulation de golf. Chapeau bas.



Links LS

Simulation - Tous Joueurs - PC CD Rom

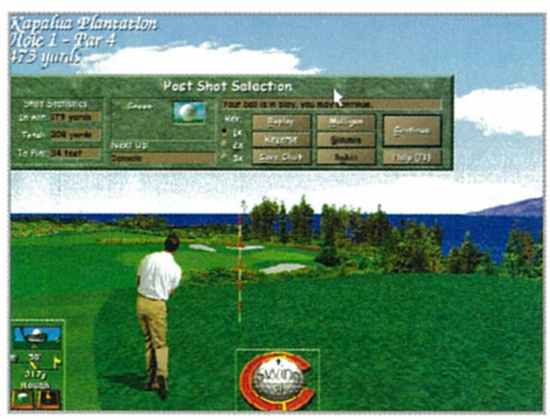


Links et le golf sur PC, c'est une vieille histoire. Après Links 386, Links386/Pro et Links386 CD sur PC 486, Access avait prévu de sortir Links 486 destiné aux Pentium. Sentant vaguement un décalage dans la nomenclature, le petit dernier s'appelle en fait Links LS. LS pour "Legend in Sports". Et pour cause, Access s'est offert la collaboration d'un vétéran, Arnold Palmer, qui nous raconte en vidéo l'histoire du golf.

L'état de l'art

Avec Links, il vous faudra un œil perçant (ha ! ha !) ou un moniteur 17 pouces. En effet, le bougre autorise des résolutions jamais atteintes jusque-là : 16 millions de couleurs en 1 280 x 1 024. Rhôôô, comme c'est beau ! La qualité des digits des arbres et des joueurs renvoie PGA à la case départ. Seul défaut : l'affichage n'est pas instantané. Le moteur de Links LS est bien sûr compatible avec tous les data-disks Links S-VGA déjà sortis. Ça en fait un sacré paquet ! Deux parcours superbes (Kapalua à Maui, Latrobe en Pennsylvanie) sont aussi inclus. Une occasion de se mesurer à Palmer (eh !) sur ses terres. Côté interface, LS est clairement le plus complet de tous les golfs. Le multi-fenêtrage est vraiment royal grâce aux multiples caméras. Quant au réalisme, c'est dément : comportement de la balle, effets, ombres, textures, bruitages... Access nous offre également un mode "réseau" : jusqu'à 8 joueurs pourront s'affronter par modem ou en réseau. Cerise sur le gâteau, on peut se promener dans le Club House avec la technique utilisée dans Under A Killing Moon. La totale !

Iansolo

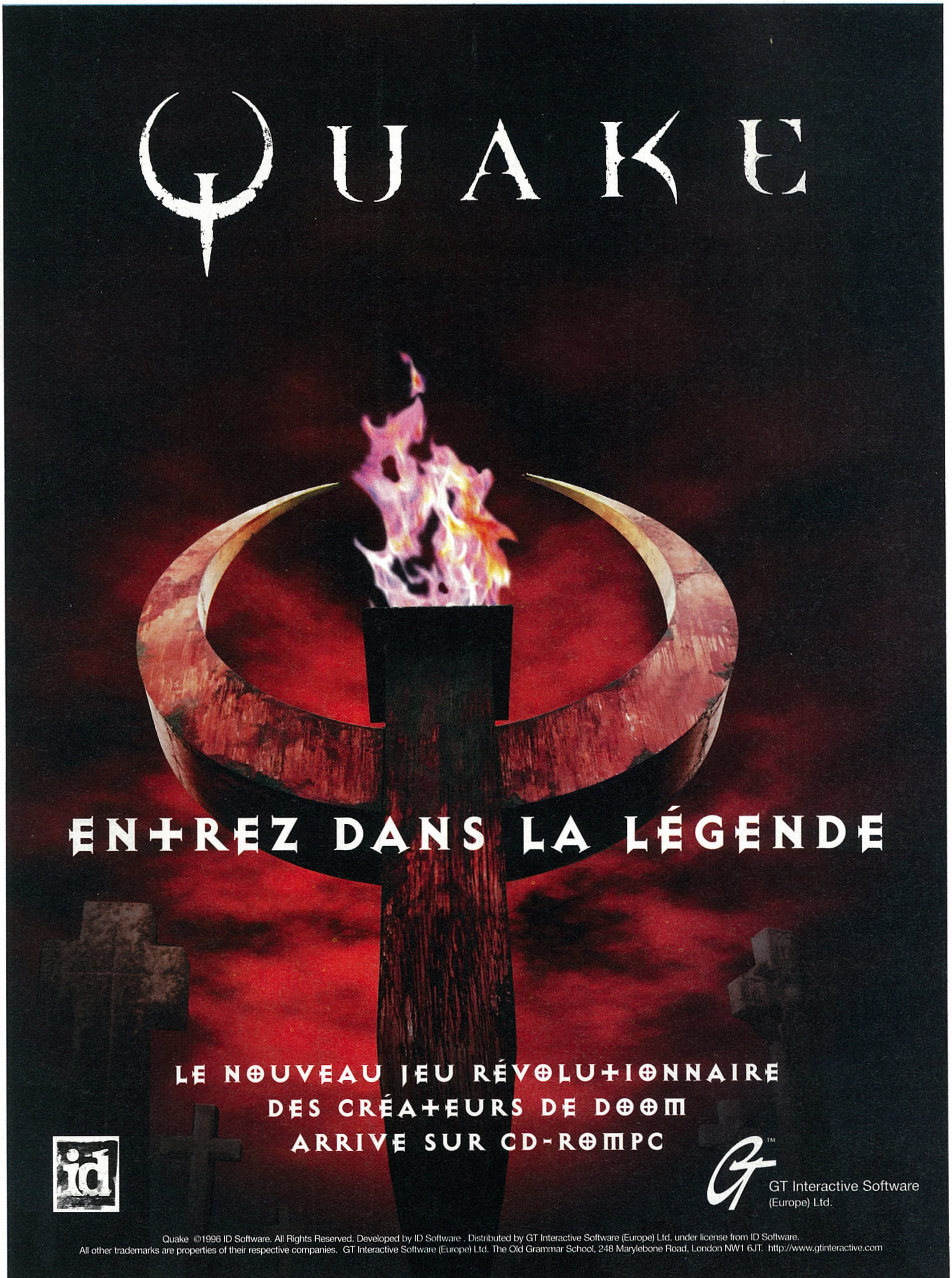


EN DEUX MOTS

Techniquement le meilleur jeu de golf, Links est aussi plus complet que PGA. Le "redessin" du paysage est par contre plus long.

- \+ Beau, réaliste
- \+ Complet
- \+ Compatible avec les data-disks S-VGA
- \- Affichage lent

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
90	90	90


QUAKE
ENTREZ DANS LA LÉGENDE
LE NOUVEAU JEU RÉVOLUTIONNAIRE
DES CRÉATEURS DE DOOM
ARRIVE SUR CD-ROMPC
id
GT Interactive Software
(Europe) Ltd.
Quake ©1996 ID Software. All Rights Reserved. Developed by ID Software . Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. under license from ID Software.
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

MEGASTAR joystick

L'équipe responssable de l'excellent "Beneath a Steel Sky" revient en force. Ça sent le bon jeu !



Chevaliers de Baphomet

Aventure

Tous joueurs

PC CD Rom

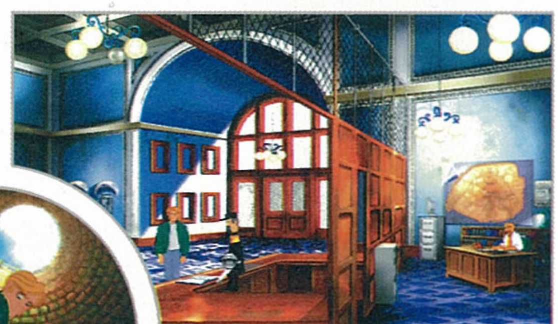
EN DEUX MOTS

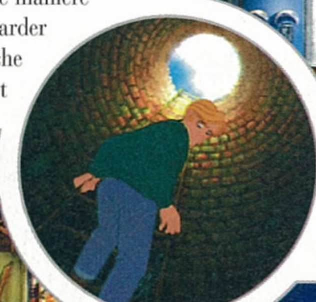
Les dialogues sont soporifiques et l'histoire un peu mièvre. Pourtant, Chevalier de Baphomet est une excellente aventure aux remarquables qualités graphiques.

Georges Stoppard, touriste américain en balade à Paris, saute sur une bombe. C'est une double bonne nouvelle. Premièrement, parce qu'en fait il en réchappe, ensuite parce que c'est ainsi que débute la dernière aventure de Révolution : l'assurance d'un voyage réussi.

Bon, ça se présente plutôt bien, cette petite escapade dans le vieux Paris. Pépère, j'me tape une p'tite mousse sur une terrasse. Alors se pointe un clown. Je rigole bien, parce que j'aime bien les clowns et que je suis quand même un peu con. Et puis tout saute. Une bombe sûrement. Autour de moi, plein de gens en kit. Les flics débarquent, me posent des questions idiotes, et puis voilà cette gonzesse gaulée comme une gazelle, qui se met à prendre plein de photos. Mon sang ne fait qu'un tour, va directos irriguer mes organes concernés, et recta - si je puis me permettre cette saillie - j'la branche. J'utilise la tactique dite "du sous-marin" qui consiste à lui parler d'une manière très détachée et surtout à éviter de la regarder dans les seins. J'vous jure que ça marche avec les filles un peu farouches. Elle est









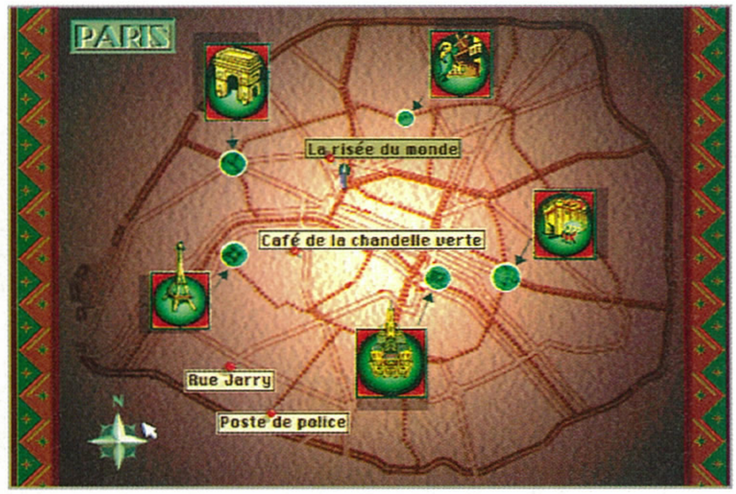
C'est sur cette enveloppe que vous écrivez tous vos numéros de téléphone. Comme vous pouvez le constater, vous n'avez pas beaucoup d'amis.



Pour comprendre ce qui s'est passé, il va falloir mener l'enquête, par exemple en posant des tas de questions indiscrètes à toutes les jolies gonzesses du coin.









◀Ah... un des passages les plus intéressants de l'aventure : cette impasse ne mène nulle part, il n'y a aucun objet, ni quoi que ce soit d'ailleurs qui soit "sélectionnable". Aucun personnage non plus ne passe jamais par là. Pourtant c'est un lieu extrêmement important... Bonne chance, les p'tits gars !

TIPS TECHNIQUE

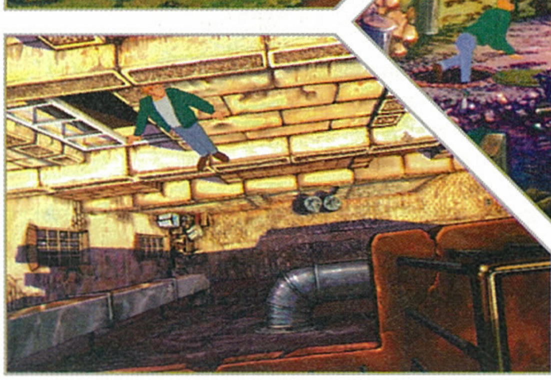
L'installation met près de vingt minutes. Pas de panique, c'est normal.

journaliste et j'en tombe amoureux. Le lendemain, j'apprends par la presse que ces andouilles de flics ont déjà classé l'affaire de l'attentat au clown. Furax, j'appelle la journaliste - Nico qu'elle se nomme - et elle me file rencard at home. Bande de p'tits malins, vous voyez bien que ça marche la tactique du sous-marin. Nico m'explique alors que l'attentat est lié à un genre de conspiration mondiale. Alors, comme je suis un héros de jeu, je décide de mener l'enquête, de sillonner la planète dans tous les sens, de risquer ma vie à la poursuite d'un tueur psychopathe, de démêler une énigme vieille de mille ans. Tout ça pour résoudre cette affaire qui, ma fois, ne me regarde pas du tout. Chui vraiment très con.

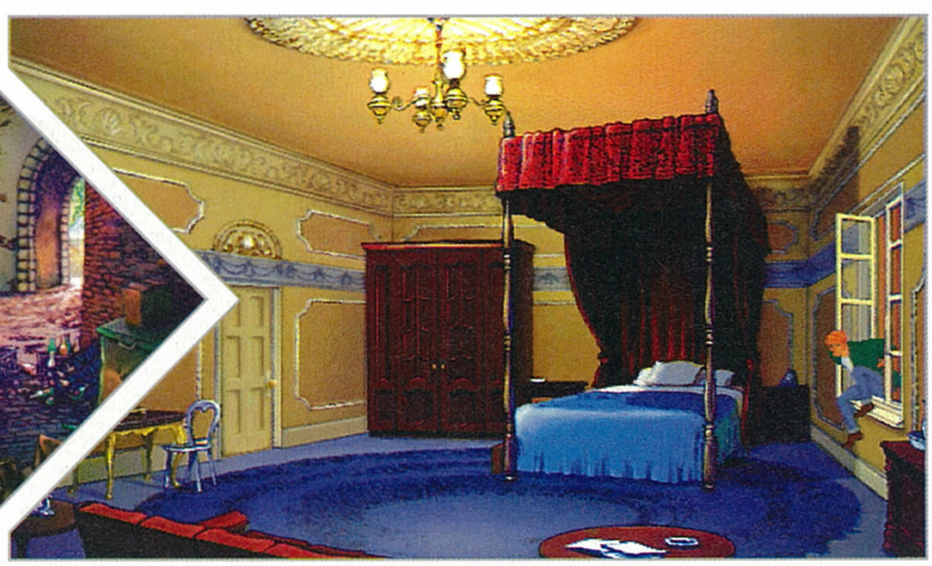
Du pognon ! Du pognon !

Bon, l'équipe de Révolution, depuis Beneath a Sky of Steel et Lure of the Temprest, on commence à se douter que c'est une valeur sûre. Jusqu'à présent, ils étaient plutôt spécialisés dans les budgets minimalistes ambiance "tout le monde file cinq balles, et on s'achète une pizza pour bosser tard cette nuit. Faites pas trop de bruit en sortant, hier vous avez réveillé ma mère." Mais ces p'tits gars méritants ont fini par gagner plein de sous, le rêve capitaliste quoi. Les Chevaliers de Baphomet est leur premier soft gros budget. Pour le développer, ils ont débauché une équipe de graphistes du célèbre Don Bluth Studio (connus pour le dessin animé "Fievel" ou pour Dragons Lair). Résultat : une réussite technique et esthétique époustouflante. C'est en haute résolution (640 x 400), avec des scrollings parallaxes qui donnent une profondeur impressionnante aux décors, une gestion des sprites d'une qualité toujours plus proche du dessin animé, et pis en plus c'est









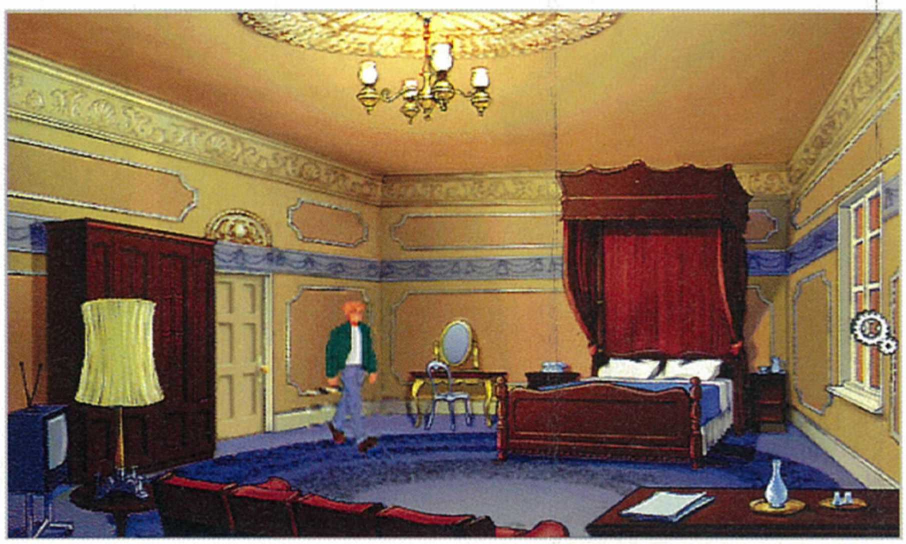
▲ Voici comment procéder pour entrer dans la chambre d'hôtel de l'assassin : chourrez la clef de la chambre voisine - et inoccupée - à la réception. Passez par la fenêtre, jouez les James Bond sur la balustrade et pénétrez par la fenêtre dans la chambre du criminel... C'est bien beau tout ça, mais que faire quand, à ce moment précis, il glisse sa clef dans la serrure ?

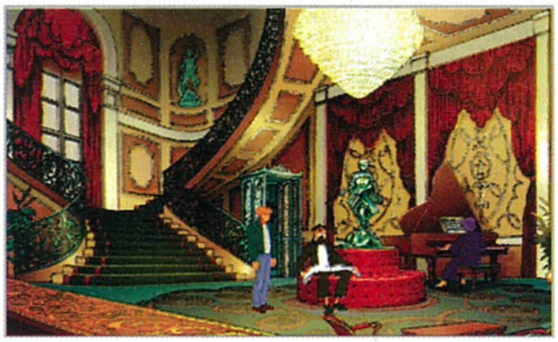
■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG. MINI. 486 DX2 CD2X ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1
■ COMPATIBLE WINDOWS 95 EDITEUR VIRGIN ■ DÉVELOPPEUR RÉVOLUTION ANGLETERRE

Test

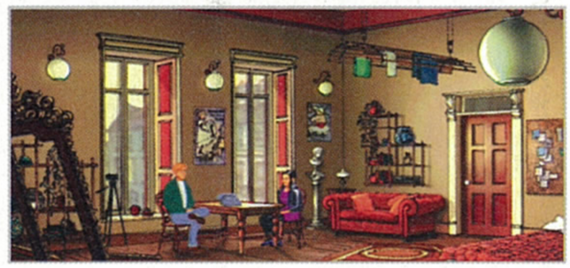
Chevaliers de Baphomet

EXCLUSIF ! En cadeau avec ce test, une tactique imparable pour devenir milliardaire.





◄Le professeur machin n'a pas grand-chose à vous apprendre. Je ne sais pas si vous réalisez à quel point la phrase que vous venez de lire est vide d'information. Tous les mêmes, ces journalistes !



TIPS

Comme d'hab., il faut essayer toutes les combinaisons possibles et imaginables, toutes les options des dialogues pour être certain de n'avoir rien manqué. N'hésitez pas à cliquer plusieurs fois de suite sur une icône de dialogue : tant qu'elle reste à l'écran, c'est que vous n'êtes pas arrivé au bout d'un sujet.

Remarque

200 mégas. C'est la place que prend le programme sur le disque dur. Alors faites du ménage avant d'insérer le CD : les installations partielles tournent vraiment trop lentement.

très beau. La bande musicale est digne d'un film, vraiment très pro, quoi que je trouve parfois les bruitages un peu pauvres. Le directeur du projet m'a assuré que ce défaut serait corrigé dans la version commerciale ; alors bon, s'il m'a promis, ça va !

Et même que le jeu il est bien. Si !

Ben oui. Ça m'a pas mal étonné, parce que Chevalier de Baphomet démarrait plutot niais, ambiance sirupeuse style "Harlequin" à deux balles, mais l'intrigue tient finalement la route. Les énigmes sont intéressantes, originales, et pour une fois pas trop tirées par les cheveux. L'histoire fonctionne bien et le tout est très vivant, en particulier grâce aux animations : il se passe toujours quelque chose à l'écran. Tout se joue à la souris, et pour dialoguer, on utilise un système d'icônes bien fichu qui allège pas mal la sauce, en général indigeste, des aventures. C'est d'ailleurs ce même système d'icônes qu'ils utilisaient déjà dans leurs précédentes aventures. Bref, Chevaliers de Baphomet est une bonne aventure. Mais mais, mais mais mais... ne partez pas si vite l'acheter... j'ai quand même une sérieuse critique à vous soumettre. Les dialogues: ils sont verbeux, pataud, longs et les blagues tombent toujours à plat. Dommage dommage, surtout que des dialogues, il y en a beaucoup dans cette aventure, beaucoup trop même. Question blabla, ne vous attendez donc pas à du Audiard, vous n'aurez que du Santa Barbara.

Maintenant, vous êtes prévenus. À part ça, Chevalier de Baphomet est un jeu que je conseille vivement, en particulier aux débutants ou aux joueurs chevronnés à condition qu'ils sachent que malgré les 2 CD qui composent le soft, une cinquantaine d'heures devraient leur suffire pour arriver au bout. Cela dit, cinquante heures, c'est déjà très correct. Remarque en passant, la Bêta que nous avons testée était plutôt instable. Normalement, ce défaut devrait être corrigé dans la version du commerce. Ah oui, je vous avais promis un truc pour devenir milliardaire à tous les coups. En plus, il marche ! Bon, je vous le dirai la prochaine fois.

Monsieur pomme de terre



- \+ Le graphisme
- \+ L'animation des sprites
- \+ Les énigmes
- \+ La musique
- − Les dialogues à rallonge
- − L'histoire un peu mièvre

TECHN. 88 INTÉRÊT 92 DESIGN 90

D E L T A R O M
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

7TH GUEST NF	Desert+Jungle Strike NF	KYRANDIA 3 VF	SIM CITY VF
Aces Over Europe VF	DRAGON LORE VF	LANDS OF LORE VF	SPACE HULK NF
AIR BUCKS NF	ECSTATICA NF	Little Big Adventure VF	SPACE QUEST 4 NF
Alone in the Dark 1 VF	Even more inc. mach. vf	LOOM VF	Star Trek : 25 th aniv. vf
ARMORED FIST NF	FIFA SOCCER VF	Lost in Time 1&2 VF	Strike Commander NF
Beneath STEEL SKY VF	Gabriel Knight VF	LOST EDEN VF	SYNDICATE PLUS VF
Betrayal At Krondor NF	GOBLINS 1 + 2 VF	MAGIC CARPET + VF	SUPER KARTS NF
BIOFORGE VF	GOBLINS 3 VF	MEGARACE VF	SYSTEM SHOCK VF
CAESAR 1 NF	GUILTY VF	Monkey Island VF	Terminal Velocity NF
Cannon Fodder 2 VF	HELL VF	Monkey Island 2 VF	THE HORDE
COMMANCHE VF	HI-OCTANE VF	NASCAR RACING NF	Theme Park VF
Complete Ultima 7 NF	INCA VF	NHL HOCKEY 95 NF	Ultima underworld 1&2
Creature Shock VF	INDY 4 VF	NOCTROPOLIS VF	US Navy Fighters VF
Daedelus Encounter VF	Indy Car Racing NF	OVERLORD VF	Who Shot J. ROCK
Day of the Tentacle VF	KING QUEST 6 NF	PGA TOUR GOLF NF	Wing Com. Armada NF
DETROIT VF	KYRANDIA 2 VF	POLICE QUEST 4 VF	WOLFPACK

Matériels - Accessoires

- Maxi Sound Wave 32 FX ....690 F
- Carte Maxi KORG Wave 32 .... 650 F
- GAMEPAD PC 4 boutons.........................95 F
- QuickShot WARRIOR 5 ....125 F
- QuickShot Super WARRIOR 5.............175 F
- QuickShot SKYMASTER ....295 F
- QuickShot Squadron Commander ....690 F
- Thrustmaster ACM GAME CARD ......265 F
- Thrustmaster FCS ....545 F
- Thrustmaster FCS + Commanche.........635 F
- THRUSTMASTER F16-FLCS ....1.150 F
- Thrustmaster Volant Formula T2..........990 F
- Thrus. Volant Formula T2 + F1 GP ...1.090 F
- Thrustmaster R.C.S..............................1.150 F
- Thrustmaster W.C.S.............................1.090 F
- F16 FLIGHT STICK...............................425 F
- VIRTUAL PILOT PRO PC....................790 F
- VOLANT + PEDALIER MAD KATZ ..545 F

JEUX PC CDROM

- 11 TH HOUR VF . . . . 285 F
- 3D ULTRA PINBALL NF . . 265 F
- A4 NETWORKS VF . . . . . . 265 F
- A4 NETWORKS Deluxe VF. . Tél.
- ACES COLLECTION NF . . 245 F
- ACES OF THE DEEP VF . . 195 F
- ACTUA SOCCER VF . . . . . 285 F
- Advanced Tact. Fighter VF . 335 F
- AH-64D LONGBOW VF. . . 335 F
- ALBION . . . . Tél.
- ALIEN ODYSSEY VF. . . . . 275 F
- ALIEN TRILOGY. . . . . 295 F
- ALIENS VF . . . . 325 F
- Alone in the Dark 2 VF . . . . 145 F
- Alone in the Dark 3 VF . . . . 235 F
- Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
- ANGEL DEVOID VF. . . . . . . Tél.
- ANVIL OF DAWN NF. . . . . 315 F
- APACHE LONGBOW NF. . 275 F
- ASCENDENCY VF . . . . 335 F
- Astérix: Le défi de César Vf 275 F
- ASSAULT RIGS NF . . . . . . 275 F
- BAD MOJO VF . . . . 295 F
- Battle Arena Toshinden NF . 295 F
- BATTLE ISLE 3 VF . . . . . . 325 F
- Battleground Ardennes VF . 335 F
- BERMUDA Syndrome VF. . 325 F
- BIG RED RACING VF . . . . 295 F
- BURRIED IN TIME VF . . . 285 F
- CAESAR 2 VF . . . . 295 F
- CAPITALISM VF. . . . . Tél.
- CASINO DELUXE NF . . . . 265 F
- Chronicle Of the Sword VF. 295 F
- CIVIL WAR General VF. . . 325 F
- CIVILIZATION 2 VF . . . . . 335 F
- CIVNET VF. . . . . 285 F
- Command : Aces of Deep vf 345 F
- Command & Conquer VF. . 315 F
- CONQUEROR VF. . . . . 295 F
- Conquest of New World VF. 335 F
- CRUSADE VF . . . . 315 F
- Crusader : No Remorse vf. . 245 F
- Crusader : No Regret vf. . . . 275 F
- CYBERIA 2 VF . . . . 325 F
- CYBERMAGE NF. . . . . 275 F
- CYBERSTORM NF. . . . . . . 315 F
- D ! ZONE 2 VF . . . . 165 F
- DARK FORCES VF . . . . . . 245 F
- DEADLINE VF . . . . 255 F
- DESTRUCTION Derby NF. 285 F
- DEUS EX MACHINA VF . . 285 F
- DIABLO VF . . . . Tél.
- DOOM II VF . . . . 325 F
- DUKE NUKEM 3D VF . . . . 265 F
- DUNGEON KEEPER VF. . . . Tél.
- DUNGEON MASTER 2 VF 265 F
- EARTH SIEGE 2 VF . . . . . 295 F
- EARTH Worm Jim 1+2 NF. 285 F
- EF 2000 (TFX 2) VF . . . . . 295 F
- EURO SOCCER 96 VF . . . . 295 F
- EUROPE 2 NF . . . . 275 F
- EXTREME PINBALL NF. . 265 F
- F1 GRAND PRIX VF. . . . . 159 F
- F1 GRAND PRIX 2 VF . . . . 335 F
- FADE TO BLACK VF . . . . 245 F
- FANTASY GENERAL VF. . 335 F
- FAST ATTACK VF . . . . . . 265 F
- FIFA SOCCER 96 VF . . . . 245 F
- FIREFIGHT NF WIN 95. . . 265 F
- FLIGHT SHOP NF . . . . . . 335 F
- FLIGHT Simulator 5.1 VF . 365 F
- FLIGHT UNLIMITED VF . 275 F
- FOOTBALL LIMITED VF . 285 F
- FORT BOYARD VF. . . . . . 255 F
- Fort Boyard : La légende vf 275 F
- FRANKENSTEIN VF . . . . . 355 F
- FULL THROTTLE VF . . . . 275 F
- GABRIEL KNIGHT 2 VF . . 345 F
- GEARHEADS VF . . . . 225 F
- GENDER WARS VF. . . . . . . Tél.
- GENE WARS VF . . . . Tél.
- Grand Prix Manager VF . . . 315 F
- HEART OF DARKNESS VF . Tél.
- Heretic Shadow NF . . . . . . 265 F
- Heroes of Might & Magic vf 315 F
- HEXEN (Heretic 2) NF . . . . 275 F
- HEXEN DEATH NF . . . . . . 175 F
- In The First DEGREE VF . . 345 F
- INCA 2 VF . . . . 115 F
- INCA COLLECTION VF . . . 195 F
- INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
- INFERNO VF . . . . 195 F
- International tennis open vf. 295 F
- ISHAR TRILOGY VF . . . . 285 F
- JAGGED ALLIANCE VF . . 250 F
- JEWELS of ORACLE VF . . 295 F
- KARMA VF . . . . Tél.
- KICK OFF 96 VF. . . . . 275 F
- KING QUEST 7 VF. . . . . . . 225 F
- King Quest Anthology NF . . 249 F
- LANDS OF LORE 2 VF. . . . . Tél.
- LARRY Collection NF. . . . . 195 F
- LAST DYNASTY VF. . . . . . 195 F
- LEISURE LARRY 6 VF . . . 195 F
- L'ENTRAINEUR VF. . . . . . 275 F
- LEMMINGS 3D NF. . . . . . . 295 F
- Le Secret du Templier VF . . 215 F
- Les Guignols de l'Info VF . . 315 F
- LIGHT HOUSE VF . . . . Tél.
- LODE RUNNER VF . . . . . . 235 F
- MACHIAVELLI NF . . . . . . 149 F
- MAD DOG MACCREE. . . . . 145 F
- MAGIC CARPET 2 VF. . . . 215 F
- MANIC KARTS VF. . . . . . . 155 F
- MARCO POLO VF . . . . 255 F
- MASTER OF MAGIC VF. . 149 F
- MASTER OF ORION 2 VF . . Tél.
- MECHWARRIOR 2 VF. . . . 325 F
- Mechwarrior 2 Exp Pack. . . 190 F
- MEGARACE 2. . . . . 335 F
- Micromachines 2 VF + Kit. . 265 F
- Micromachines 2 Spec. Ed. . 210 F
- MISSION CRITICAL NF . . 295 F
- MONOPOLY VF . . . . 260 F
- MORTAL COIL NF. . . . . . . 265 F
- MORTAL KOMBAT 3 NF . 275 F
- MYST VF. . . . . 355 F
- NBA LIVE 96 NF. . . . . 325 F
- NEED FOR SPEED NF . . . . 315 F
- Need for Speed Special Edit. 335 F
- NHL HOCKEY 96 NF. . . . . 325 F
- NORMALITY VF . . . . 325 F
- OFFENSIVE VF . . . . 265 F
- OLYMPIC GAMES VF. . . . . 295 F
- OLYMPIC SOCCER VF . . . 295 F
- Opération Survie vf (C&C). 125 F
- OUTPOST VF . . . . 195 F
- PANDORA Directive VF . . . . Tél.
- PANZER GENERAL 2 NF . 315 F
- PGA TOUR GOLF 96 NF. . 335 F
- PHANTASMAGORIA VF. . 325 F
- PLAYER MANAGER 2 VF. 275 F
- Police Quest Collection NF . 195 F
- POLICE Quest SWAT VF . . 325 F
- PRIMAL RAGE NF. . . . . . . 145 F
- PRISONER OF ICE VF . . . 235 F
- Pro Pinball : The Web NF . . 265 F
- PSYCHO PINBALL NF . . . 279 F
- QUAKE VF . . . . 335 F
- RAVEN PROJECT VF . . . . 295 F
- RAYMAN VF. . . . . 265 F
- REBEL ASSAULT VF. . . . . 125 F
- REBEL ASSAULT 2 VF . . . 335 F
- RED ALERT : C & C VF . . . Tél.
- RED GHOST VF . . . . 325 F
- Riddle Of Master Lu VF . . . 235 F
- RIPPER VF . . . . 295 F
- Rise & Rules Anc. Emp. vf . 315 F
- SAM & MAX VF. . . . . 145 F
- Sampras Extreme Tennis . . . . Tél.
- SCHIRATTI Commander . . 295 F
- SCREAMER VF . . . . 235 F
- SEA LEGENDS VF . . . . 275 F
- Sensible World Soccer 96 vf. 195 F
- SETTLERS 2 VF . . . . 335 F
- Shangaï : Grds moments vf. 355 F
- SHANNARA NF . . . . 295 F
- SHIVERS VF . . . . 275 F
- SILENT HUNTER VF. . . . . . 335 F
- SILENT STEEL VF. . . . . . . 295 F
- Silent Thunder VF. . . . . 325 F
- SIM CITY 2000 collector VF345 F
- SIM TOWER VF . . . . 295 F
- SIMON le Sorcier II VF. . . . 295 F
- SPACE BUCKS VF . . . . 265 F
- SPACE HULK 2 Win 95 NF 335 F
- SPACE Quest Collection NF 195 F
- SPUD NF . . . . 235 F
- STARFIGHTER 3000 VF . . 285 F
- STEEL PANTHER VF . . . . 315 F
- STONEKEEP VF. . . . . 325 F
- S.T.O.R.M. VF . . . . 325 F
- SUKHOÏ - SU 27 VF . . . . . 275 F
- SYNDICATE WARS VF. . . . . Tél.
- TEAM F1 VF . . . . Tél.
- TEK WAR VF . . . . 195 F
- TeleportaSchtroumpfs VF . . 275 F
- Terminator Futurshock NF . 295 F
- TERRA NOVA VF. . . . . 315 F
- T.F.X. NF . . . . 125 F
- THE D VF . . . . 295 F
- THE DARK EYE VF. . . . . . 335 F
- THE DIG VF . . . . 325 F
- THE HIVE WIN 95 NF . . . . 275 F
- THIS MEANS WAR VF . . . 335 F
- THUNDERHAWK 2 VF . . . 285 F
- TIE FIGHTER Collector NF 295 F
- TILT VF . . . . 235 F
- TIME COMMANDO VF. . . . 325 F
- TOP GUN NF. . . . . 295 F
- TORIN'S PASSAGE VF . . . 295 F
- Transport Tycoon Deluxe vf 285 F
- TRIVIAL PURSUIT VF . . . 275 F
- ULTIMATE DOOM NF. . . . 245 F
- Under A Killing Moon VF . . 145 F
- URBAN RUNNER VF. . . . . 335 F
- US Navy Fighter Gold VF. . 295 F
- Virtua Chess Win 95 VF . . 295 F
- VIRTUAL KARTS VF. . . . . 250 F
- VIRTUAL POOL NF. . . . . . 275 F
- VIRTUAL SNOOKER NF. . 355 F
- VODOOLUNGE NF . . . . . . 245 F
- VOYEUR NF . . . . 295 F
- WARCRAFT 2 VF. . . . . 335 F
- Warcraft 2 : Data Disk VF . . . Tél.
- WARHAMMER Win 95 VF 345 F
- Werewolf vs Commanche vf 345 F
- WESTWOOD Antholgy VF. 325 F
- Wing Commander III VF . . 145 F
- Wing Commander IV VF . . 345 F
- WIPE OUT NF. . . . . 145 F
- WITCHAVEN NF . . . . 175 F
- WITCHAVEN 2 NF. . . . . . . 195 F
- WOODRUFF VF . . . . 195 F
- WORLD RALLY FEVER . 185 F
- WORMS VF. . . . . 225 F
- WORMS DATA DISK . . . . . 115 F
- X-WING Collector NF. . . . . 245 F
- Z VF. . . . . 295 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

- Best of Stars de Laetitia vf . 235 F
- BEST OF VIVID. . . . . 175 F
- BLIND SPOT . . . . 85 F
- California Day Dreamer . . . 65 F
- DIGITAL SEDUCTION. . . . 95 F
- DIRTY LAUNDRY. . . . . 95 F
- ENDANGERED . . . . 65 F
- HIDDEN OBSESSIONS. . . 125 F
- IMMORTAL DESIRES . . . . 95 F
- L'Ecole de LAETITIA VF. . 235 F
- MAIN STREET U.S.A. . . . . . 65 F
- MARRIED WOMAN . . . . . . 65 F
- Mystique of Orient 2vol . 95 F/vol
- NEW LOVERS . . . . 148 F
- NIGHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol
- PARLOR GAMES. . . . . 112 F
- PLAISIR MANGAS 1 VF. . 175 F
- PLAISIR MANGAS 2 VF. . 175 F
- PRIVATE Magazine N° 1 . . 145 F
- SINFULLY YOURS . . . . 85 F
- SIZZLE. . . . . 85 F
- STEAMY WINDOWS . . . . 148 F
- SURFER GIRL. . . . . 65 F
- THE COVEN . . . . 148 F
- THE SWAP TWO . . . . 148 F
- WACS . . . . 85 F
- WOMEN WHO LOVE MEN 75 F
- WEEK END AT ERNIES. . . 75 F

PC CDROM Photos

- American Girls . . . . 175 F
- ANIMATED LUST . . . . 55 F

- BEAUTIES BODACIOUS . . 85 F
- BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
- BRABUSTERS . . . . 85 F
- CALIFORNIA BEAUTIES. 195 F
- CARTOON FANTASY . . . . . 65 F
- CASTING VF . . . . 99 F
- CYBER WHORES . . . . 85 F
- DAMSEL IN DISTRESS . . . 85 F
- LA TRAVIATA . . . . 55 F
- Les filles d'Aldo Bergman . 145 F
- Les filles de Mike Ancher . . 145 F
- LUSCIOUS LESBIANS . . . . 85 F
- NIPPON OBSESSION VF . 165 F
- NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
- NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
- Nippon Obsessions hot guide 55 F
- ONLY 20 . . . . 55 F
- ORAL ECSTASY . . . . 85 F
- ORIENTAL NIGHT . . . . 55 F
- PRIVATE COLLECTION . 195 F
- PUSSY MANIA. . . . . 85 F
- SAKURA (2 Vol) . . . . . . 85 F/vol
- SOUTHERN BEAUTIES . . 165 F
- Teenage Street Sluts . . . . 85 F
- VOLUPTUOUS VIXENS . . . 85 F
- WORLD'S BEST BUTTS. . 149 F
- WORLD's BEST BREAST. . 85 F

JEUX & INTERACTIFS

- Angie, Infirmière de nuit vf 215 F
- ASIE INTERDITE . . . . 265 F
- BETTY PAGE VF. . . . . 245 F
- CLUB CYBERLESQUE. . . . 195 F
- CYBERIX VF (2 CD) . . . . . 285 F
- CyberXperience VF (4CD) . 295 F
- DEBORAH MANGA VF . . 265 F
- DIVA X : Ariana NF . . . . . 265 F
- DIVA X : Rebecca . . . . 265 F
- EROTIKA MANGA VF . . . 295 F
- FANTASCENES . . . . 285 F
- Interactive TABATHA VF . 285 F
- L'Interview de Pauline VF . 275 F
- LA VILLA VF. . . . . 275 F
- LATEX : THE GAME . . . . 295 F
- LE JEU DE L'OIE VF . . . . 195 F
- LOLO FERRARI VF . . . . . 245 F
- LOVE PYRAMID VF. . . . . 245 F
- MASCARADES VF (3 CD) 395 F
- New Machine 6 Pak (6 CD) 265 F
- Platinum 6 pak (6 CD) . . . . 295 F
- NIGHT WATCH II . . . . 185 F
- PARIS CD-GUIDE VF . . . . 215 F
- PLEASURE-CD N° 1 VF . . 195 F
- PLEASURE-CD N° 2 VF . . 195 F
- PLEASURE-CD N° 3 VF . . 195 F
- PORNO POKER. . . . . 295 F
- PRIVATE Investigator VF . 295 F
- PRIVATE PLESURE VF . . 295 F
- SAM BOTTE VF. . . . . 245 F
- SEX CASTEL VF . . . . 245 F
- SEYMORE BUTTS 2 (2CD)275 F
- SPACE SIRENS 2 VF . . . . . 265 F
- Strip Tease avec Dolly VF . . 295 F
- Tt sur le plaisir des femmes 275 F
- Tabatha VS Draguixa VF . . 275 F
- United Girls of Chochote VF195 F
- VIRTUAL SEX . . . . 285 F
- VIRTUAL SEX SHOT . . . . 285 F
- VIRTUAL TOP Model VF . 275 F
- VIRTUAL VALERIE 2. . . . 265 F
- VIRTUAL VIXENS . . . . . . 155 F
- Zara Whites Dble Xper VF. 265 F
- ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF. . . . . 265 F

Graveur de CD SONY 2xV CDU 920 S : 3895 F



Graveur SONY CDU 920 S : modèle 2xV interne livré avec manuel et caddy : 3895 F
Logiciel de gravure EASY CDPRO livré sous Win 3.1, WIN 95/NT : 650 F TTC - GEAR MM : 495 F TTC - Pack EASY CD PRO PLUS comprenant le logiciel EASY CD PRO + 1 carte SCSI ADAPTEC : 990 F TTC.
Modèle externe : + 990 F - CD vierges : nous contacter

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ I _ _ _ _ I _ _ _ _ I _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

CDX NEWS MAGAZINE N° 2 : 49 F

CD X NEWS N° 2 est un magazine interactif sur CDROM entièrement consacré aux CD de charme avec des bancs d'essais et des extraits des meilleurs CDROM de charme du moment : jeux interactifs, films, photos. Ce CD comporte aussi des reportages et des rubriques spéciales comme "Made in Japan", des jeux, des quizzs ...
Prix : 49 F frais de port compris - 45 F F si vous commandez tout autre CDROM et que vous payez les frais de port.

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

Certains parlent de profanation, d'autres applaudissent des deux mains. Sega continue sa politique d'adaptation sur PC, et aujourd'hui c'est Virtua Chataigne qui s'y colle.





Virtua Fighter PC

Baston - Tous Joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Sega signe ici une adaptation intelligente de son jeu de combat fétiche. Les personnages sont très bien texturés, et surtout particulièrement agréables à regarder en haute résolution. Un bon jeu de combat au final.

Il est amusant de constater comment certains noms font rire le PCmaniaque moyen. Dire que Sega fait partie du langage prohibé tombe sous le sens, car pour eux la présence d'un tel éditeur sur leur ordinateur chéri fait office de véritable affront. Certes ce ne sont pas Ecco the dolphin ou encore Tomcat machin truc qui allaient les faire changer d'avis sur la qualité des jeux consoles mais de toute façon, l'a priori est immense. Cette fois, Sega propose l'adaptation d'un de ses plus grands titres, à savoir Virtua Fighter. Ce jeu de baston a fait un tabac dans les salles d'arcade il y a quelques années, et plus récemment sur Saturn. C'est une console de jeu. Cela dit, rien ne nous interdit de penser que les habitants de Saturne s'adonnent au jeu vidéo. En tout cas il n'y a pas de preuve du contraire. Alors messieurs les puristes, essayez de faire preuve d'un minimum de fair-play car Virtua Fighter PC est tout, sauf une infâme daube.

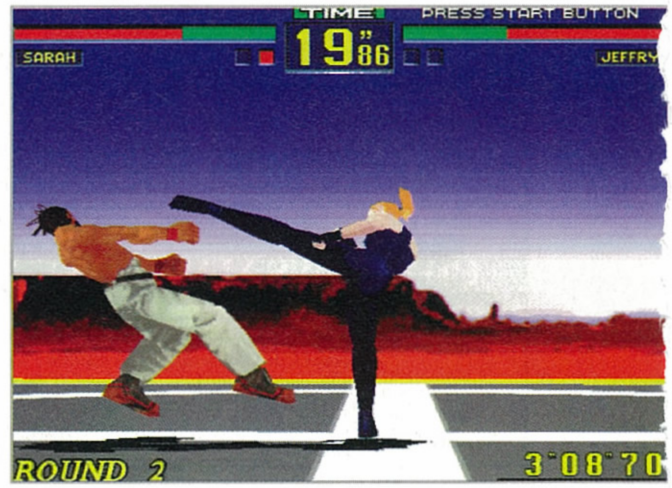


Ça énerve, mais c'est légal

Après une installation obligatoire sous Windows 95, vous voici donc prêt à mettre sa branlée à cet enfoiré d'ordinateur. Vous pouvez aussi jouer contre un humain, ou même contre votre mère si vous vous sentez un peu faible. C'est vrai ça, rien de tel que de jouer avec ses parents pour reprendre confiance en soi. Bon, vous avez le choix entre huit combattants, chacun d'eux pratiquant un art martial différent. Le temps de repérer les touches et c'est parti. Ouah, la claque, c'est super beau ! Les personnages sont très détaillés et possèdent un max de textures. Il suffit de regarder les visages pour s'en persuader. Tiens c'est marrant ça. Quand vous donnez une super patate au type d'en face, ce dernier perd un accessoire de son costume, comme un bandana ou un serre-tête. Les mouvements ne sont pas en reste, car criants de réalisme. Pour vous dire, certaines prises au corps font mal simplement en les regardant. Sur un Pentium 120, la rapidité d'animation est tout à fait acceptable en haute résolution. Toutefois, les possesseur de Penitum 75 (la config minimale !) devront plutôt se rabattre sur la basse résolution pour que le soft reste jouable. Tenez, puisqu'on en parle (de la jouabilité), mieux vaut posséder un pad type console pour vraiment contrôler votre perso. Chassez le naturel...

Le clavier, c'est bien pour les masos ou pour les tanches, mais pour les autres c'est l'enfer (notamment lorsqu'il faut faire des combinaisons pour déclencher les coups spéciaux). Pour finir, sachez que de nombreuses options vous permettront de paramétrer le jeu dans différents domaines, comme celui des textures, des décors ou encore des angles de caméra. Pour peu que vous disposiez d'une machine un peu speed, Virtua Fighter PC est donc un jeu de combat très efficace. Un poing c'est tout.

Fishbone



BASTON · MACHINE PC CD ROM · CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 75 MHZ, 8 MO, CD ROM DOUBLE VITESSE, WINDOWS 95
EDITEUR SEGA PC · DÉVELOPPEUR SEGA PC JAPON · TEXTE ET VOIX ANGLAIS, 2 JOUEURS

Les coups de Virtua Fighter

Contrairement à la plupart des jeux de combats, comme Street Fighter 2 ou Mortal Kombat, Virtua Fighter est un jeu de combat qui est plus axé sur l'aspect simulation que ses confrères. Apprenons ensemble à réduire l'adversaire en un tas de chair sanguinolente et bleuie par les coups. Car après tout, c'est le but.
Greg

Mouvements de base

- Avant toute chose, il faut apprendre à se déplacer. Pour faire un "pas rapide vers l'avant"™, appuyez deux fois sur "avant", et faites de même pour aller vers l'arrière. C'est très pratique pour esquiver les coups, ou pour surprendre l'adversaire. Pour courir, il faut faire pareil, sauf qu'au moment de la seconde pression sur "avant" ou "arrière", vous maintenez la touche. Tant que vous la maintiendrez, le personnage courra.
- Après la course, la chope, plus communément appelée "prises au corps à corps"™. Vous pouvez les effectuer lorsque vous êtes vraiment tout près du personnage, en pressant simultanément les touches de Garde et de Coup de Poing.
- Le "coup de pied à mi-hauteur"™ se réalise en pressant sur la touche "bas" et la touche "avant" simultanément, puis sur la touche "coup de pied". C'est un coup de pied très utile pour déstabiliser les personnages accroupis.
- Une fois l'adversaire par terre, quelle joie de l'écraser sans pitié. C'est tout à fait possible avec "l'écrasage d'adversaire"™. Il se réalise de la manière suivante: lorsque l'ennemi est au sol, allongé , appuyez très vite sur la touche "haut" et sur la touche "coup de pied". Ah, quelle joie, oui vraiment de frapper un ennemi sans défense.
- Si vous-même êtes à terre et que votre fierté naturelle vous rend insupportable l'idée d'être piétiné, il existe le "rétablissement rapide"™, permettant d'esquiver la tentative de piétinement de l'adversaire. Pour se faire, voici plusieurs solutions. La première est le redressement rapide, en pressant les touches "avant" et "arrière" rapidement en alternance. La seconde consiste à rouler vers l'arrière en pressant la touche "arrière" en continu. Pour rouler sur le côté, appuyez en répétition sur la touche "protection". Et pour sauter sur l'adversaire, pressez la touche "haut".
- Se rétablir, c'est bien, mais se rétablir et frapper, c'est mieux. Rien de plus facile avec le "rétablissement agressif"™. Pour un redressement avec coup de pied haut, pressez la touche "coup de pied" à répétition. Pour un redressement avec coup de pied circulaire, pressez la touche "bas" et martelez la touche "coup de pied". Pour rouler sur le sol puis frapper l'adversaire, pressez la touche "protection" trois fois, puis la touche "coup de pied". Ces coups doivent évidemment se réaliser lorsque vous êtes au sol.

Présentation des personnages

Chaque personnage possède un style de combat qui lui est propre, et possède plusieurs coups qui, utilisés dans les bonnes circonstances, apportent généralement la victoire. En voici la liste, avec une sélection de leurs meilleurs coups.

Akira Yuki
Art: kung-fu
Yoshisenrin: touche "arrière", touche "avant"+touche "bas", touche "poing" + touche "pied".
Tetsuzanko: touche "arrière", touche "avant", touche "avant", touche "poing" + touche "pied"
Shin'iha: touche "arrière" + touche "bas", touche "avant", touche "poing" (au corps à corps)

Pai Chan
Art: ensei ken
Rasen-Ansho: touche "arrière", touche "poing"
Tenchi-Toraku: touche "avant", touche "bas", touche "poing"
Tshin-Insho: touche "avant", touche "avant", touche "pied" + touche "poing"

Lau Chan
Art: koen ken
Tenshin-Hain-Sho: touche "arrière", touche "avant", touche "poing"
Ryushasenten: touche "arrière", touche "poing"
Kensha-Toraku: touche "garde" + touche "pied"

Wolf Hawkfield
Art: lutte professionnelle
Giant Swing: touche "arrière", touche "arrière" + touche "bas", touche "bas", touche "bas" + touche "avant", touche "avant", touche "poing"
Splash Mountain: touche "avant" + touche "bas", touche "avant" + touche "bas" maintenus, touche "poing" + touche "pied"
Shoulder Tackle: touche "arrière", touche "avant", touche "poing"

Jeffry Mc Wild
JArt: pancrace
Body Lift: touche "arrière", touche "arrière", touche "poing"
Splash Mountain: touche "avant" + touche "bas", touche "avant" + touche "bas" maintenues, touche "poing" + touche "pied"
Power Bomb: touche "bas" + touche "avant", touche "poing" + "touche "pied" + touche "garde"

Kage-Maru
Art: hagakure-jujutsu
Rairyu-Hisho-Hyaku: touche "avant", touche "avant", touche "poing" + touche "pied" + touche "garde"
Kagegasumi: touche "arrière", touche "avant", touche "poing"
Koenraku: touche touche "arrière", touche "poing"

Sarah Bryant
Art: jeet kun do
Neck Breaker: touche "avant", touche "avant", touche "poing"
Toe Kick Side: touche "bas", touche "pied", touche "pied"
Front Supplex: touche "garde" + touche "pied"

Jacky Bryant
Art: jeet-kun-do
Neck Breaker: touche "avant", touche "avant", touche "poing"
Backflip Kick: touche "haut" + touche "avant", touche "haut" + touche "avant", touche "pied"
Face Crusher: touche "poing" + touche "garde"

Bing ! Plaf! Outch ! Woosh ! Pif ! Vlan ! Paf ! Zboing ! Outchaaah ! Tchack !



TIPS TECHNIQUE
Bien que nécessitant officiellement 256 couleurs, le jeu ne s'est lancé qu'en 65000 couleurs. A vérifier avec votre machine.

TIPS JEU
Jouez avec un pad ou ne jouez pas, voilà le tips qui vous sauvera de la crise d'épilepsie.



+ Les personnages texturés
+ Les mouvements réalistes
− Pentium 75 minimum !
− La jouabilité au clavier

TECHN. 88 · DESIGN 87 · INTÉRÊT 87

Test

■ BASTON ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2-66 MHZ, 8 MO RAM, DOS 5.0, CD-ROM DOUBLE VITESSE. ■ EDITEUR FUNSOFT ■ DEVELOPPEUR TAKARA JAPON ■ TEXTE ET VOIX ANGLAIS 2 JOUEURS



À l'image de Virtua Fighter sur Saturn, Toshinden a été le premier jeu de baston disponible pour la PlayStation. Leur arrivée commune sur PC n'est donc sûrement pas due au hasard, et elle serait même un rien symbolique que cela ne m'étonnerait pas.



Battle Arena Toshinden

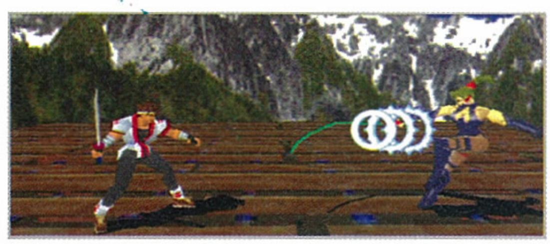
Baston - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Résolument plus fantaisiste que son concurrent direct, Toshiden souffre d'un manque de finition graphique et d'un déficit de jouabilité. L'ensemble est plutôt décevant.

Toshinden s'installe très bien à partir du DOS. Quinze mégas plus tard, vous pouvez enfin admirer l'intro, aussi fidèle à l'originale qu'elle est insipide (un simple texte défile pour vous raconter une vague histoire totalement inintéressante). Passons vite cette horreur, pour rentrer dans le vif du sujet. Bonne nouvelle pour les possesseurs de cartes 3D Blaster ou Diamond Edge : Toshinden les reconnaît et passe automatiquement du VGA de base à du S-VGA avec Gouraud. Cela ne ralentit pratiquement pas l'animation, et la différence esthétique est indéniable. Dommage que les textures des persos soient moyennes, car elles manquent de variété et de détails. La rapidité d'affichage est correcte sur un Pentium ne possédant pas de carte accélératrice, et ce même en 640 x 480.

Des combats fantaisistes

Contrairement à Virtua Fighter, les combats de Toshinden ne sont absolument pas orientés réalisme. Tous les personnages possèdent une arme particulière – un sabre ou une



massue – et n'hésitent pas à s'en servir d'une manière plus ou moins réglementaire. Bien que les prises soient la plupart du temps fantaisistes, les mouvements n'en sont pas moins spectaculaires. En fait, le principal défaut de Toshinden réside dans le déroulement des combats : ces derniers dégagent en effet une terrible impression de fouillis. On ne comprend pas toujours ce qui se passe à l'écran, et on a la désagréable impression que la principale tâche du joueur consiste à appuyer le plus vite possible sur les boutons. Frustrant pour le puriste ! Une fois de plus, on constate que devoir jouer au clavier dans un jeu de baston est une véritable abomination. Ne pas investir dans un pad relève de l'inconscience, pour ne pas dire du suicide neuronal. De plus, il serait dommage de vous priver des coups spéciaux cachés, seulement déclenchables après une combinaison de direction et de coups compliquée. Au final, Toshinden est donc plutôt décevant, et en tout cas bien moins intéressant que Virtua Fighter PC. Son seul avantage sur ce dernier réside dans le fait qu'il tourne sur un 486 et que l'on peut jouer à deux par modem, mais c'est malheureusement bien tout.

Fishbone





- \+ Reconnaît les cartes accélératrices
- \+ Tourne sur 486
- \- Des combats fouillis
- \- Moyennement beau en VGA

INTÉRÊT	TECHN.	DESIGN
85	83	82

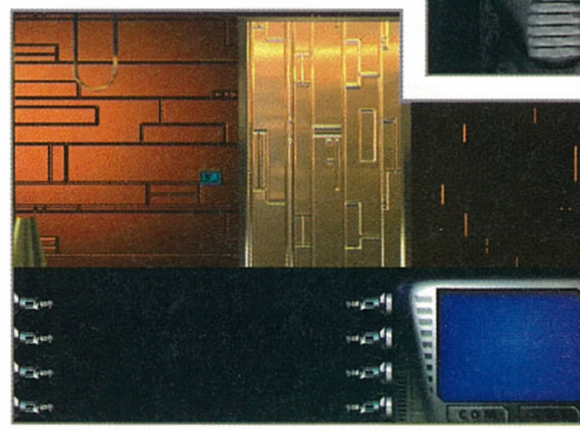
■ CONFIGURATION MINIMUM 68030, 25 MHZ, 8 MB RAM ■ EDITEUR WEA VISUAL ENTERTAINEMENT
■ DEVELOPPEUR BYRON PRESS MULTIMEDIA ■ TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Robot City

Aventure - Tous joueurs - Mac68K ou PPC







EN DEUX MOTS

À réserver aux fans de SF. Robot City leur permettra de vivre une enquête passionnante dans l'univers tordu d'Asimov. Il est à noter que ce jeu Ultra rame sur un Mac non PPC.

Ce produit est un jeu d'aventure ouvertement inspiré de la série des "Robots" d'Isaac «Barbapoux» Asimov, qui inventa parmi tant de trucs vains les tablettes de la loi de la robotique, reprises en cœur par tant d'écrivains de SF. Dans ce jeu comme dans la réalité, on incarne un humain tombé, par une incroyable malchance, dans l'épicentre de l'ennui galactique : Robot City. Au moment où vous arrivez, l'un des seuls êtres "humains" a été assassiné. Vous devrez enquêter, ce qui vous donnera l'impression de servir à quelque chose sur cette planète. Je me suis arrêté à quelques encablures du début, au moment où il fallait réparer un robot.Là j'ai clonqué. Je suis testeur de jeux, pas ouvrier spécialisé chez Renault-Billancourt. Quoi qu'il en soit, l'univers oppressant des «Robots» et des cavernes d'acier est bien rendu, le graphisme plutôt sympa et les énigmes semblent ardues. De quoi passionner, pendant quelques heures, un de ces pauvres souffre-douleur de Trekkies.

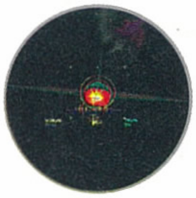
Bob Arctor

+ Un jeu tiré d'une grande série de SF. Les animations
- Un jeu tiré d'Asimov
- La lenteur de chargement

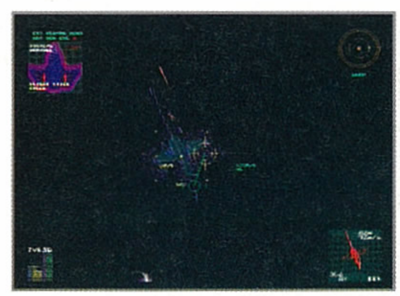
TECHN. 72 DESIGN 80 INTÉRÊT 72

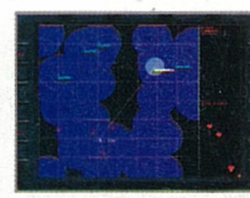
■ DÉVELOPPEUR/PAYS INTERACTIVE MAGIC/ETATS-UNIS ■ EDITEUR INTERACTIVE MAGIC
■ CONFIG MINI 486/66, CD2X, 8 MO RAM, S-VGA VLB, JOYSTICK ■ TEXTES ET VOIX VF 1 JOUEUR

Star Rangers



Combat spatial - Débutants - PC CD Rom











EN DEUX MOTS

Star Rangers est plus un shoot 3D qu'un véritable simulateur de vol dans l'espace dans le style de Tie fighter. Il privilégie l'action plutôt que la stratégie. Son grand intérêt est d'être fluide sur DX2/66 en S-VGA.

Dans les fripes de l'espace, on trouve de tout, même de vieilles rangers. On les appelle d'ailleurs les Star Rangers. Évidemment, ça fait un peu léger comme début, mais l'intro du sus nommé jeu n'est pas non plus de la première fraîcheur. Ces scènes 3DStudio sont carrément momoches, l'algo de compression vidéo Smacker n'arrangeant rien. Les musiques sont pitoyables. Désolé pour le musicien qui est un gros mauvais.

En jouant à ce soft, je me suis rappelé un certain Star Raider sur Atari ST. Aujourd'hui, Star Rangers nous offre de la 3D mappée. Rien à dire sur le moteur 3D, qui a le bon goût de tourner aussi bien sur un Pentium qu'un DX2. Mais les programmeurs se sont arrêtés en route. Star Rangers est aussi stratégique qu'une paire de chaussettes. D'un autre côté, c'est loin d'être laid et ça tourne fluide sur un DX2 avec CD-Rom double vitesse. Si vous achetez un jeu autrement que pour des heures de film (un magnétoscope est plus indiqué), oui. Sinon, achetez un Pentium et Wing Commander IV.

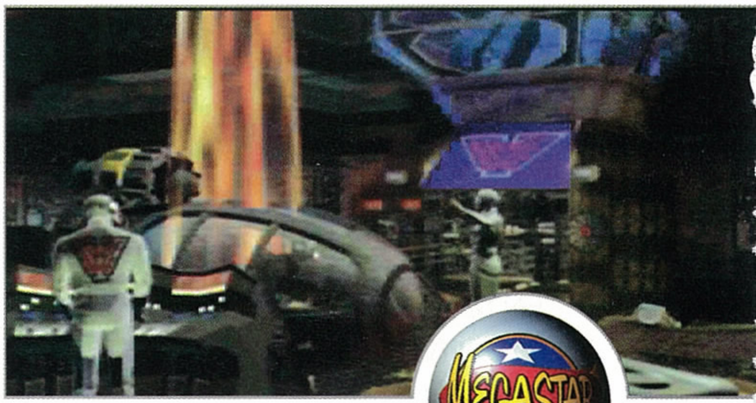
Iansolo

+ Fonctionne sur une petite machine en S-VGA - Bruitages
- Scènes cinématiques et musique ratées
- Pas de stratégie et de gestion complexe

TECHN. 85 DESIGN 70 INTÉRÊT 75

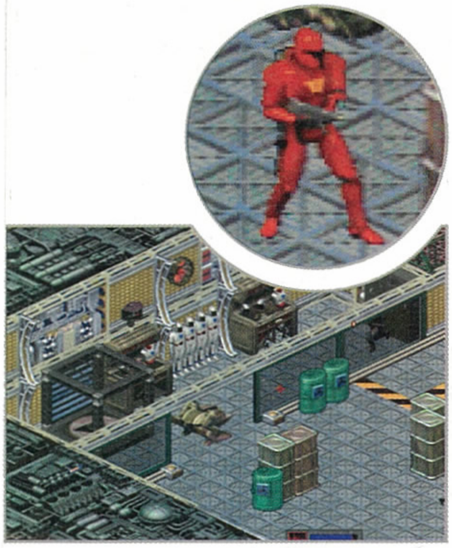
■ ACTION ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2-66, 8 MO RAM, CD-ROM DOUBLE VITESSE, DOS 5.0
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR ORIGIN ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS, 1 JOUEUR

Après les remords, voici venir le temps des regrets. En tout cas, vous n'en aurez pas trop en jouant au second volet de la série des Crusaders. C'est le super pied !



Crusader: No Regret

Action - Tous Joueurs - PC CD Rom



Bon, on ne va pas tourner autour du pot pendant dix heures, je n'aurais pas la patience d'attendre la fin du test pour vous le dire : autant No Remorse était super, autant No Regret est génial. Ah le pied, j'avais oublié comment c'était bon ! Il faut que je me calme, que je respire lentement, que je reste objectif. La vache, ce jeu est trop top ! Et merde. Calme fishy, calme. Respire. Pffff. OK. L'histoire de No regret reprend là où s'était arrêté le premier épisode. En gros, vous êtes toujours en lutte contre cette saleté de Consortium, mais cette fois-ci vous allez leur matraquer la face directement dans leur installation lunaire. De toute façon, vous aviez déjà tout bousillé sur Terre, alors vous n'aviez pas trop le choix. Après vous être introduit dans l'installation grâce à un subtil subterfuge, le carnage peut enfin commencer. Cette ruse est d'ailleurs le thème de l'intro, tout aussi sympathique mais plus longue que dans le premier épisode. Bon, ce n'est pas tout ça, mais il y a de l'ennemi à formater.

Plus beau, plus grand, plus fort

Ce qui saute tout de suite à la gorge, puis au yeux, c'est la beauté du graphisme. La bête s'affiche en S-VGA, et apparemment le nombre de couleurs présentes à l'écran est supérieur à No Remorse. De plus, les personnages sont beaucoup plus détaillés qu'auparavant, ce qui, allié à une très bonne animation, les rend vraiment superbes. Dorénavant, les gardes ennemis sont capables d'effectuer des roulades latérales, tout comme vous, et ne s'exposent donc plus bêtement à vos tirs sans réagir. Votre Crusader possède également de nouvelles capacités de déplacement, et pourra maintenant faire des roulades avant ou des pas chassés tout en étant accroupi. De nouvelles armes sont également disponibles, comme celle qui vous permettra de transformer tout ennemi récalcitrant en Captain Igloo (en le gelant), ou bien en nourriture pour animaux. Eh oui, en plus du numéro de la torche, vous pourrez exploser (ou faire exploser) en mille organes lors d'un choc trop intense. Les vidéos intermédiaires sont toujours présentes et permettent de faire avancer l'histoire tout en donnant du rythme à vos missions. Ces dernières sont d'ailleurs au nombre de dix, réparties dans cinq types d'environnement différents. Comme dans le premier épisode, tous les objets présents sur votre passage sont potentiellement destructibles, ce qui situe le niveau de finition de ce soft. Seule la maniabilité du perso aurait été perfectible, mais elle est cependant supérieure à celle de No Remorse. En un mot comme en cent, malgré la relative ressemblance avec son prédécesseur, No Regret est un jeu d'action incontournable. Un top pour les amateurs du genre !

Fishbone

EN DEUX MOTS

Malgré la ressemblance avec No Remorse, No Regret a su apporter assez de nouveauté pour relancer l'intérêt du joueur. Nouveau graphisme, nouvelles anim., nouvelles armes, c'est le super-panard !



- \+ Les animations des persos
- \+ Le graphisme
- \+ Les missions
- \- La maniabilité toujours en retrait

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
89	92	90

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°61



- **Tests:** Elite Frontier, Prisoner of Ice, Virtual Pool, Gex 3DO, Myst 3DO, Super Wing Commander Mac, Daedalus Encounter Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Amazon Queen, Baldy, Bioforge, Jagged Alliance, Orion Conspiracy, Terminal Velocity...
- **Dossiers:** E3 de Los Angeles, Comment accéder à Internet, reportages Apogée Software et Capstone.
- **Soluces:** Heretic, Lost Eden.

N°62



- **Tests :** Action Soccer, FX Fighter, Hi-Octane, Sim Tower, Cannon Fodder 3DO, Wing Commander 3 sur 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Hi-Octane, Micro Machines 2, Raven, Space Quest 6, Frontier, Tank Commander...
- **Dossiers** 12 cartes-son au banc d'essai, tournage Wing Commander IV.
- **Soluces :** Heretic (suite et fin), Discworld, Full Throttle.

N°63



- **Tests :** F1 Grand Prix 2, Mechwarrior 2, Need For Speed, Dungeon Master II, Fade to Black, Space Hulk 3DO...
- **Sur le CD :** Les démos de Witchaven, FX Fighter 2, Fade to Black, Need for Speed, Apache, Primal Rage, Action Soccer...
- **Dossier :** Lecteurs CD-Rom quadruple vitesse.
- **Soluces :** Amazone Queen, Prisoner of Ice.

N°64



- **Tests :** Magic Carpet 2, Phantasmagoria, Primal Rage, Lemmings 3D, Buried in Time, Pitfall...
- **Sur le CD :** Les démos de Screamer, Cybermage, Tekwar, MK III, Magic Carpet 2...
- **Dossier :** ECTS de Londres, Apple Expo, Team 17

N°65



- **Tests :** EuroFighter 2000, Fifa 96, Actua Soccer, Hexen, Witchaven, Fury 3, Sim Isle, Worms, Destruction Derby, NBA Jam...
- **Sur le CD :** Les démos de Worms, Stonekeep, SU27 Flanker, Earthworm Jim, Caesar 2, ChronoMaster...
- **Dossier :** Les Pirates; comment font-ils ?
- **Soluces :** Phantasmagoria, Last Dynasty.

N°66



- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Civnet, WipeOut...
- **Sur le CD :** Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Création...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek Next Generation

N°67



- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Sur le CD :** Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deRebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :**Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :**Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°61 ☐ N°62 ☐ N°63 ☐ N°64 ☐ N°65

☐ N°66 ☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69 ☐ N°70

☐ N°71 ☐ N°72 ☐ N°73

Eh les meufs, on va leur en faire baver à ces gros machos ! Eh les mecs, on va leur clouer le bec à ces pétasses ! C'est parti pour la guerre des sexes...



Gender Wars

Stratégie arcade - Tous joueurs - PC CD ROM





EN DEUX MOTS
Gender Wars bénéficie d'un sujet original et drôle. Le graphisme est très fin et la réalisation d'un bon niveau, sauf les ascenseurs.

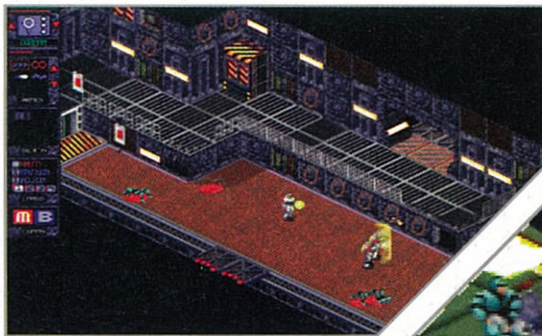
« Après la ruse des femelles pour s'attaquer à nos banques de sperme, nous avons décidé qu'il serait bon de leur montrer comment elles doivent s'y prendre. Notre cible est la tour de reproduction. Elles prétendent qu'elle est bien gardée, mais un seul de nos gars pourrait y aller tranquille, en caleçon, avec pour seule arme une canette à la main !" Ainsi commence la première mission de Gender Wars pour peu que vous ayez choisi le camp des hommes. Eh oui, de l'avis de SCI et The 8th Day, la rivalité ancestrale entre mâles et femelles va aboutir dans le futur à une véritable guerre organisée entre les sexes. Le sujet est décapant. L'intro (bof !) et les séquences cinématiques qui apparaissent avant chaque mission exploitent jusqu'à plus soif cette veine comique. Les mecs sont constamment bourrés et les meufs conduisent leur barge de débarquement comme Josette sa Golf GTI. Un humour d'une rare finesse. Amis des lieux communs, bienvenue ! Ces scènes sont doublées en français – merci Funsoft ! – et le ton guignolesque devrait quand même dérider le névropathe endurci.

Des posters de Pamela Fox partout

Mandatés par leurs chefs respectifs - le Patriarche ou la Matriarche - hommes et femmes pourront disputer 28 missions (14 pour chaque bord). Je n'irai pas par quatre chemins : Gender Wars est plus que centré sur l'action. Faut que ça soit bien clair dans votre esprit. On a davantage affaire à un "Crusader: No remorse" qu'à un soft dans la lignée des UFO. Cela dit, quelques éléments de stratégie font leur apparition pas plus loin que dans la constitution de l'équipe de soldats et leur armement. Au préalable, il aura été avisé de consulter le briefing de la mission, pour s'équiper en conséquence. Les soldats ont un grade, une expérience acquise dans les batailles, et des qualités qui en feront des recrues plus ou moins indispensables selon l'objectif à atteindre (intuition, réflexes, précision au tir, agressivité). À la tête du peloton, il nous faudra au minimum un

■ MACHINE PC CD ■ CONF. MINI. 486DX33, 8 MO RAM, 20 MO DUR, VESA, DOS, COMPATIBLE WIN95 ■ COMPATIBLE WINDOWS 95
■ EDITEUR FUNSOFT ■ DEVELOPPEUR PAYS THE 8TH DAY & SCI ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NOMBRE DE JOUEURS 1

Les mecs sont constamment bourrés





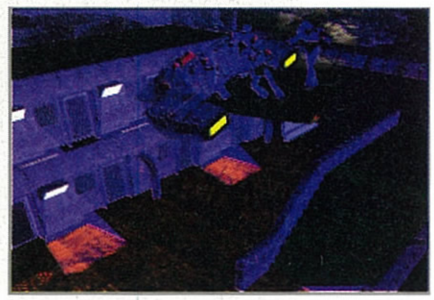














▲On trouve des douches de-ci de-là pour recharger l'énergie; surtout, restez propre!



▲ C'est grand, c'est beau, c'est fin, c'est très fin même.



chef (ou une cheftaine), la partie prenant fin dès que l'on n' a plus de leaders. Pour précipiter la progression des rambos, on dispose aussi d'un écran d'entraînement.

Debout, là d'dans !

Une fois passé ces considérations ménagères, bienvenue sur le champ de bataille isométrique. Un rapide coup d'œil sur les alentours, et on verse une larme de joie. Définitivement, l'usage de la haute résolution (640 x 480) a rendu possible une débauche de détails en miniature. Non mais regardez-moi ces photos, bande d'incrédules ! C'est-y pas joli ? Pour ceux qui voudraient moins de détails - ou qui possèdent une machine lente - on peut descendre en VGA 320 x 200. Ceci a pour effet immédiat de diminuer le champ de vision et au passage la jouabilité. C'est dur, le progrès !

"Action !", le mot magique, est lancé. Explorer, tirer, détruire, avancer : telle est la mécanique basique de Gender Wars. Et vous allez pouvoir vous gaver vu la taille astronomique des cartes. En plus de l'ennemi, quasiment tout le mobilier peut être bousillé. C'est de la destruction à l'état pur. Pour améliorer son score, on tire aussi sur les civils. Comme disait Pierre, notre ami vigile, "pourquoi s'être arrêté en route, et ne pas pouvoir violer aussi ces gourgandines effarouchées ?". Hein, on se le demande ! Le mauvais goût n'est amusant qu'en étant absolu. Les petits soldats requièrent toute notre attention, surtout leurs indicateurs d'énergie, d'écran et de vie. Il est possible de les grouper ou de les contrôler individuellement ; mais entre nous, ça bastonne tellement, qu'il est préférable de ne contrôler que le leader. Ce n'est sûrement pas un hasard, les missions des femmes sont plus faciles que celles des hommes. À la lecture de tout ceci, vous devez croire que je suis tombé en admiration devant Gender Wars. En fait, mon avis est plus mitigé. C'est vrai, c'est beau et bien réalisé, mais les actions sont répétitives et des détails de finition gâchent un peu le plaisir de jouer. D'abord, on ne peut pas sauver pendant une mission, ce qui est sadique vu la taille des niveaux (en plus, il n'y a pas de carte). Enfin, et c'est carrément l'horreur, il y a des plates-formes-ascenseurs partout. Quand on sait que la gestion de ces ascenseurs est complètement ratée...

Iansolo

+ Testostérone. Sujet.
+ Humour. Très beau en S-VGA.
− Silicone. Les ascenseurs sont très pénibles.
− Répétitif.

TECHN.	DESIGN	INTERET
85	85	80

■ MACHINE PC CD ROM ■ NBRE. DE JOUEUR 2 JOUEURS ■ CONFIG MINI 386 DX40 6 MO RAM, 486 DX66 RECOMMANDÉ
■ COMPATIBLE WIN. 95 ■ ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR TALONSOFT/ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF

Les droits de la guerre d'Indépendance seraient-ils tombés dans le domaine public ? Mystère, mais en tout cas, ce triplé nous permet de choisir en toute connaissance de cause le wargame idéal.



Battleground Gettysburg.

Simulation - Tours Publics - PC CD Rom



◀ *Les troupes adverses se massent aux abords de la rivière, ils se baignent, urinent et crachent dedans. Juste comme ça, pour passer le temps.*



EN DEUX MOTS

Un excellent produit, mais est-ce une grande surprise ? Pour le fanatique, la lassitude ne semble pas près d'apparaître.

REMARQUE

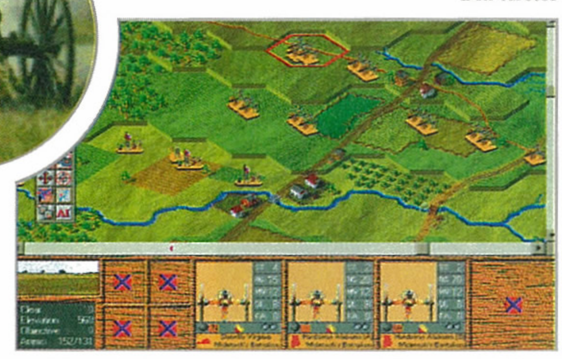
L'autre grande bataille de la guerre civile sera au rendez-vous avec Battleground Shiloh. À sortir prochainement.

Comme à son habitude, Empire n'a pas fait les choses à moitié : documentation somptueuse, carte stratégique en papier de la bataille, et livre de 100 pages sur le conflit de Gettysburg, écrit en 1863 par un sous-officier de l'armée de l'union, Frank A. Haskell. Un livret de résumé des règles sera aussi fourni pour pouvoir commencer à jouer en moins de temps qu'il ne me faudra pour finir cette très longue phrase. En bref, Battleground Gettysburg s'impose comme grand gagnant de ces wargames sur une des époques clefs de l'histoire des États-Unis. Même s'il ne résume que les trois jours cruciaux qui ont permis une victoire définitive de la part des Bleus sur les Gris, il a derrière lui le moteur de Talonsoft qui fait désormais figure de modèle depuis Battleground Ardennes et Battleground Waterloo.

Ici donc, le joueur n'aura point l'occasion de refaire l'histoire américaine dans son ensemble, mais devra se concentrer à l'instar de Waterloo sur la bataille qui s'est déroulée dans les collines de Gettysburg. Le plateau de jeu est somptueux comme ceux de la série Battleground : un mode en 3D isométrique ainsi qu'un autre en 2D qui, pour une fois, ne s'avère pas être le plus pratique. Les sprites d'unités sont très détaillées, et la représentation tellement poussée qu'on pourra même voir les chefs de pelotons.

Les tours de jeux sont les mêmes que ceux de la série : mouvement, phase de feu défensif, phase de feu offensif (ce qui permettra de nombreuses options de tactiques comme le tir d'opportunité et l'encerclement). Comme chez les Romains, les commandes sont légion : changement d'orientation, de type de formation ; ravitaillement, munitions d'artillerie, renforcement, évaluation de la ligne de tir et de la distance, etc. On trouvera aussi, dans le jeu, de très belles scènes cinématiques ainsi qu'une bonne ambiance sonore et musicale.

Bob Arctor



- ➕ Un système de jeu bien rodé.
- ➕ Les documentations.
- ➕ L'aspect général soigné.
- ➖ Impossibilité de tourner le terrain de jeu.
- ➖ Absence de personnalités par rapport aux autres jeux de la série.

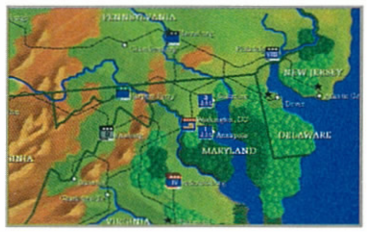
TECHN. 90 DESIGN 89 INTERET 90

Test

■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX66 ■ EDITEUR FUNSOFT ■ NBRE DE JOUEUR 2
■ DÉVELOPPEUR INTERACTIVE MAGIC/ANGLETERRE

American Civil War

Wargame
Joueurs malchanceux
PC CD Rom





▲ *Une manifestation de pions contre la solitude. Selon le Général Lee, ils étaient quatres; trois selon les programmeurs qui en avaient oublié un.*

EN DEUX MOTS

Bien piètre challenger, American Civil War était pourtant le seul à prendre en compte le côté politique et économique de la guerre. Autant pour lui !

REMARQUE

Faire très attention aux déplacements avec les flèches, avec un peu de malchance on peut agresser une unité ennemie.

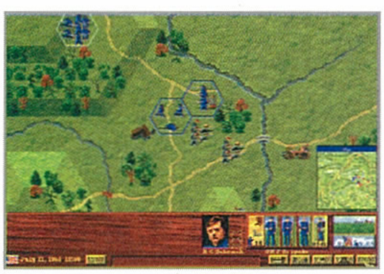
American Civil War aurait pu être un bon wargame sympa avec des tas de petites options originales : des événements entre les phases du jeu venant ponctuer la campagne, une évaluation permanente de la probabilité de victoire d'un camp ou d'un autre, un coefficient d'esclavage paramétrable (les libérer pour accentuer le côté démago, ou plus utile pour les confédérés, les faire participer aux combats dans le rôle des chariots), l'intervention peu probable de la diplomatie européenne ou l'envoi de troupes pour soutenir le camp confédéré. Les phases de recrutement, de mobilisation et de blocus naval sont aussi détaillées. Pourtant, American Civil War atteint en quelques heures de jeu les sommets d'un simulateur d'ennui : en une seule phase de jeu, on bouge, on résout l'attaque et on passe au tour suivant. En fin de compte, peu de mots humains peuvent refléter la pauvreté du gameplay, surtout celle de la carte et des pions qui, à ce qu'il semblerait, doivent avoir été réalisés par le gniard du programmeur en crachant de la gouache sur un vieux bristol lors de sa dernière séance de rééducation sociale par l'art.

Bob Arctor

- **+ Les aspects politiques et économiques enfin pris en compte.**
- **+ Une bonne palette d'options.**
- **+ Les combats maritimes, les blocus.**
- **– Le graphisme.**
- **– L'avenir commercial.**
- **– Les déplacements lourdingues et confus.**

TECHN.	DESIGN	INTERET
76	75	73

■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX66, CD 2X ■ TEXTES ET VOIX VF
■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR SIERRA ■ NOMBRE DE JOUEURS 2 JOUEURS FACE À FACE OU RESEAU.



Robert E. Lee Civil War General

Wargame - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Une alternative tactique intéressante à Battleground Gettysburg, Robert E. Lee Civil War General est sans doute le produit auquel aura été apporté le plus de soin.



Ce Wargame est très attrayant à plus d'un titre : une grande beauté de l'interface, une prise en main immédiate, une gestion des troupes très aisée. Robert E. Lee Civil War General est certainement, des trois Wargame celui qui s'adresse le plus aux novices tout en conservant suffisamment de respect de la réalité historique pour séduire l'Homme de l'Art. Les concepteurs semblent avoir énormément travaillé sur la mise en place des scénarios. Civil War General est aussi celui des trois qui se rapproche le plus de l'échelle tactique: un hexagone étant égal à 200 yards. Les tours sont très simples, une visualisation quasiment instantanée des possibilités de déplacement des troupes qui ressemble à s'y méprendre à celle de la série des General de S.S.I.

Les Scènes Cinématiques se déroulant à chaque combats sont très nombreuses (150) et de qualité. Le design a été confié à Mort Kunstler, un artiste spécialiste de cette guerre, célèbre outre-Atlantique pour ses oeuvres que l'on retrouve au Smithonian institute. Le terrain en 3d vu du dessus, quant à lui, est superbe et comme dit précédemment, les concepteurs (sans doute aidés par des photos satellites) ont pris bien soin de placer chaque ferme et bouse de vaches au bon endroit. Pour le côté tactique, Robert E. Lee Civil War General évite la pléthore de paramètres attribués généralement aux troupes; en gros on y trouvera la fatigue, le type d'armement, le moral général des troupes et surtout la qualité de la composition du peloton; des ploucs, des boulangers, des cheminots, vive le retour de l'armée de métier. Les caractéristiques du chef de brigade seront aussi très importantes puisque elle influeront grandement sur le comportement des armées. Outre le déplacement, les différentes options offertes aux unités ne sont pas bien nombreuses: changement de posture, fortifications de l'hexagone ou repos. Dans la barre des menus on trouvera les options et autres rapports des chefs d'armées concernant les pertes, le moral des unités, ainsi qu'une jolie carte stratégique du terrain.

Bob Arctor

- **+ Les déplacements, la clarté du terrain et des unités.**
- **+ L'aspect "Échelle tactique".**
- **+ L'excellent supplément didactique fait sous Director.**
- **– Petit nombre d'options.**

TECHN.	DESIGN	INTERET
89	87	88

Test

DÉVELOPPEUR RAGE SOFTWARE ANGLETERRE **CONFIG MINI** 486 DX2-66 8 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE
EDITEUR ACCLAIM **TEXTES** FRANCAIS **VOIX** ANGLAIS 2 JOUEURS

Alors que la Coupe du monde 98 se rapproche à grands pas, Acclaim ne s'en laisse pas compter et nous propose son tout dernier jeu de baballe.





Striker 96

Football - Tous Joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Striker 96 est un jeu de foot sans grandes prétentions, mais possédant une réalisation honorable. Bon point pour l'option "réseau" et la "météo".

Ahhh, le foot !!! Ses équipes, ses championnats, ses supporters imbibés de bière, ses matchs truqués, ses coupes du monde sponsorisées à outrance, ses stades sentant l'urine. Que ferait-on si le foot n'existait pas ? Rien. On irait à la pêche aux moules, et tout le monde s'en foutrait. Mais qu'est-ce que vous voulez, c'est la vie, hein, on ne peut rien y faire. En attendant de changer le monde, Acclaim nous sort donc un nouveau jeu de foot, histoire de retrouver toutes les sensations de la télé sur votre moniteur. Striker 96 – c'est son nom – vous propose de jouer avec une bonne quarantaine d'équipes nationales différentes, et ce dans un championnat mondial ou bien dans un simple match amical. Après avoir choisi la composition de votre équipe, vous voilà fin prêt pour commencer la partie. Pour l'instant, rien à redire, les menus sont plutôt sympa et surtout très ergonomiques. Action !

La pêche aux bulots, c'est bien aussi

L'entrée des joueurs sur le terrain met tout de suite dans l'ambiance. C'est de la 3D à laquelle nous avons affaire, et ma foi cela semble bouger plutôt bien. Des effets de caméra changent continuellement le point de vue, faisant tourner le stade et la pelouse d'une manière fluide. Les joueurs sont des sprites, et bien que banals, ils s'harmonisent bien avec l'ensemble du graphisme. L'affichage se fait soit en VGA, soit en S-VGA, ce dernier mode étant parfaitement jouable sur un Pentium 133. Pour une fois, les touches de contrôle sont très pratiques, car identiques à celles utilisées par Doom. "Shift" pour les lobs, "Control" pour les passes et "Alt" pour les tirs, on n'a encore rien trouvé de mieux. Comme de plus la maniabilité est très bonne, vous pouvez vous amuser dès les premières parties sans vous prendre la tête. Seul reproche à formuler : le radar permettant de repérer ses joueurs sur le terrain est illisible, et donc inutile. De ce fait, suivant l'angle de caméra choisi (parmi une huitaine), il est souvent difficile de faire des passes précises à vos coéquipiers. Sur le plan des tactiques, vous aurez le choix entre 8 comportements différents, allant du corps à corps à l'attaque massive. Derniers détails sympathiques : la météo n'est pas statique, et une option "réseau" vous permet de jouer à distance avec vos potes. Les commentaires et la foule sont en revanche un peu mornes à mon goût, mais bon... En conclusion, Striker 96 est un bon petit jeu de foot, sans grandes prétentions, mais très correctement réalisé. Moins beau et plus simple qu'un Fifa 96, certes, mais loin d'être décevant.

Fishbone







- \+ L'animation fluide, le mode "réseau"
- \+ La jouabilité
- − Graphisme banal
- − N'apporte pas grand-chose de plus

TECHN.	DESIGN	INTERET
88	82	84

Avec la sortie de la version shareware du 22 juin et de la version complète de Quake début août, nous pouvons enfin y voir plus clair et répondre à la question: "La bande à Romero a-t-elle réussi son pari ?".







Quake

Doom-like - Joueurs confirmés - PC CD Rom

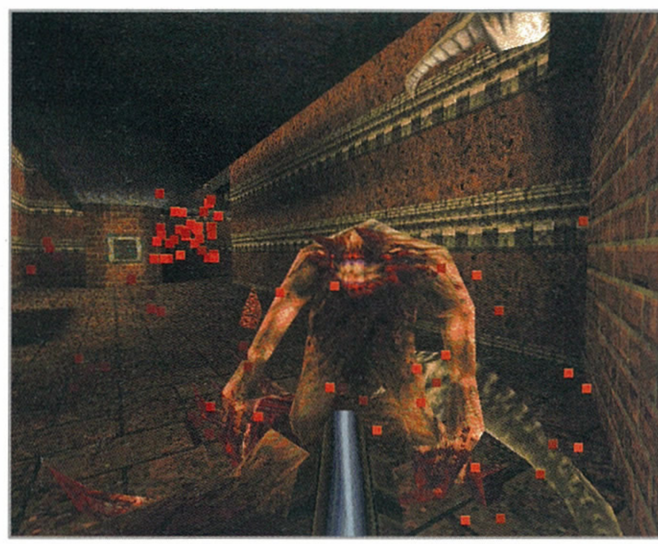
EN DEUX MOTS

Quake n'est qu'un Doom 3. C'est un peu pitoyable. La "plate-forme de développement" Quake est, en revanche, exceptionnelle : du jamais vu au niveau des possibilités offertes ! Cela suffit à faire de Quake un des produits charnières de cette année. Reste que c'est à nous de construire le jeu géant qu'Id n'a pas su faire.

Ainsi donc, voici le jeu le plus attendu du monde. Après la sortie du Quest1 du 24 février, la déception était au rendez-vous. Difficile d'entrevoir la révolution promise et les déclarations de Jay Wilbur du style, «Dieu devrait nous poursuivre pour avoir enfreint son droit exclusif à recréer la réalité», avait un goût de Vaporware face à un Duke Nukem 3D triomphant dans le cœur des joueurs. Bref, nous n'étions pas loin d'enterrer Id.

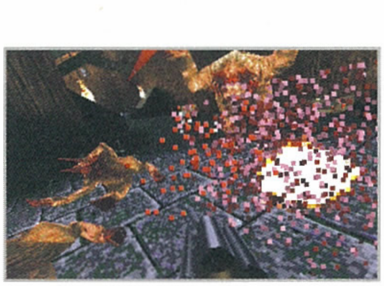
Les caractéristiques

Ça fait longtemps qu'on connaît les caractéristiques de Quake. John Carmack et Michael Abrash (un autre mutant du code qui collabore régulièrement à "Dr Dobb's", journal fétiche des programmeurs et auteur de guides genre «Zen to progamming», etc.), les créateurs de QuakeEd, l'éditeur de Quake développé sur NextStep, ont d'abord défini quels seraient les impératifs du moteur : 3D avec 6 degrés de liberté (possibilité de regarder n'importe où et possibilité de se déplacer dans n'importe quelle direction), pas de Gouraud Shading pour respecter la perspective des effets de lumière, etc. Bref, vous l'avez compris, Quake se veut d'abord le produit d'une avancée technologique évidente. Sur ce point, aucun doute, les nombreux effets apportés au dernier Id



redéfinissent le standard de ce que doit être un «doom-like» dernière génération.

Quake a été pensé pour le réseau. En plus des options classiques (modem, null-modem et local), il offre un support TCP/IP interne, la possibilité de rejoindre une partie en cours de jeu et de passer en mode "serveur". Concrètement, jouer sur le Net est rendu possible sans passer par des logiciels clients comme Kali (en général à 8 sous 95 et 16 sous Dos). Un coup d'œil aux pages Web qui se servent de Qstat (celle de Stomped fait référence depuis la disparition d'Aftershock) ou l'utilisation de Qconnect pour vérifier les IP des serveurs Quake actifs, et c'est parti ! Ne nous emballons quand même pas, puisque la lenteur fait que cela relève du masochisme (même en passant par un proxy), l'option la plus remarquable restant de pouvoir rejoindre une partie en cours (génial !). Si le support TCP/IP, comme en témoigne la mise en place du battle.net de Blizzard, se banalise rapidement, l'ensemble devrait être particulièrement dément !





ULTIMA games

Des milliers* de CD ROM d'occasion
30 à 70% moins chers
*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

NOUVEAUX MAGASINS

- CHALON/SOANE
  20, rue d'Autun - 71000
  Tél : 85 48 16 40
- LE MANS
  Centre commercial République - 72000
- LILLE
  Centre commercial des Tanneurs - 59000
- MONTPELLIER
  Centre commecial des Triangles - 34000
- ROUEN
  50, rue du Grand Pont - 76000
- PAU
  68, rue Emile Guichenne - 71000

BIENTOT 2 NOUVEAUX MAGASINS A PARIS, OUVERTURE A ANNECY, VIENNE ET CHICAGO (USA)

NOUVEAUTES

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

GRAND PRIX 2 + 1 CASQUETTE



VOLANT + PEDALIER

DIABLO



349 F TIME COMMANDO



Z



QUAKE



PROMO

• ARENA	99 F
• FADE TO BLACK	99 F
• ENIGME DU MAITRE LU	199 F
• FIFA 96	249 F
• RAYMAN	249 F
• DUKE NUKEN 3D	279 F
• NEED FOR SPEED	299 F

DES MILLIERS DE CD ROM
EN OCCASION (testés et vérifiés)
30 à 70% moins chers, disponibles

NEW

		• BATTLE GROUND BETTYSBURG	399 F	• DUNGEON KEEPER	NC
		• CRUSADERS NOREGRET	299 F	• MEGARACE II	369 F
		• KARMA	299 F	• NORMALITY	329 F
		• OLYMPIC GAMES	329 F	• STORM	369 F
		• OLYMPIC SOCCER	329 F	• URBAN RUNNER	369 F
• AH LONG BOW	369 F	• SYNDICATE WARS	349 F	• WARHAMMER	369 F
• ALBION	399 F	• BERMUDA SYNDROME	NC	• WITCHAVEN II	199 F
• ALIEN VIRUS	299 F	• DIABLO	NC	• ZORK MENESIS	399 F

Prix constaté dans les magasins parisiens

OCCAS

		• DUKE NUKEM 3D	229 F
		• PHANTASMAGORIA	249 F
		• GABRIEL KNIGHT II	249 F
		• «D»	249 F
		• DIG	249 F
• FIFA 96	199 F	• STONE KEEP	249 F
• DARK FORCES	199 F	• FUTUR SHOCK	269 F
• CEASER II	199 F	• F1 GRAND PRIX II	269 F
• FULL TROTTLE	229 F	• WING COMMANDER IV	299 F

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93
Antibes
5, rue vauban - 06600 — Tél : 93 34 39 14
Bastia
2, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 95 31 68 70
Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 47 36 17 03
Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82
Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20
Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 65 61 07 01
Mulhouse
11, rue de la Justice - 68100 — Tél : 89 46 48 43
Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 66 76 16 16
Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52
Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 — Tél : 68 50 89 50
Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79
Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 46 05 21 79
Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34
Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 89 46 48 43
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 76 65 72 55
Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO
36 68 11 19

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
47 07 33 00
FAX
45 35 30 90

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, avenue des Gobelins
75013 PARIS

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

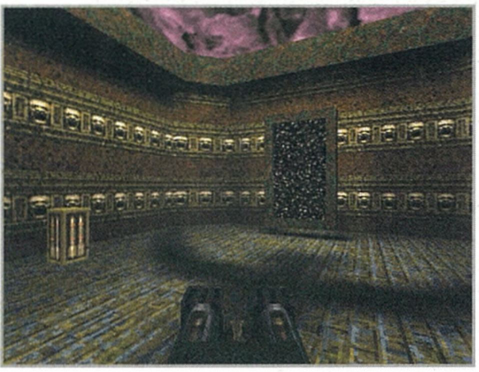
PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port
❑ 60 F de port
I_I_I_I_I DATE D'EXP.
I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE .... SIGNATURE











Quake construction kit

En effet, Quake offre la possibilité d'exécuter des scripts à l'aide de sa console. Outre l'archi-connu Zscope qui permet de zoomer à volonté et de jouer les snipers, la release du compileur Quake-C par Id ouvre la voie à tous les délires. En plus de jouer en équipe si l'on ajuste les couleurs de son pantalon et de son T-shirt, on peut désormais jouer sur des serveurs Multiskins (non, ça ne veut pas dire qu'il faut entrer son numéro d'adhérent au FN pour se connecter !). Multiskin v1.1 sélectionne de nouvelles textures à chacune de vos morts : un coup vous réapparaissez avec la texture de Dredd, l'autre avec celle de Vador, Duke, du Predator, etc. Entre le Hammer of Command qui permet de «contrôler» des monstres, le Homing Missile (comme le nom l'indique) ou le Fish Thrower qui tire des poissons carnassiers à la face de ses adversaires, c'est toute une variété de scripts délirants qui s'offrent à vous (vous en retrouvez une bonne quantité sous le répertoire/QuakeC du CD). Vous l'aurez compris, Quake est quasiment à 100 % reconfigurable (ajuster la gravité, changer les réactions des streums, etc). En ce sens, il est incontestablement l'un des produits charnières de cette année, et préfigure, avec Duke (pour son «actor code») de ce que seront les softs de demain. Alors que la plupart des softs sont bons pour orner votre cheminée une fois complétés, Quake se rapproche d'un système d'exploitation et est doté d'une durée de vie quasi infinie. Il est presque impropre de qualifier Quake de soft, on peut quasiment parler de «plate-forme de développement». À quand les «packs» à l'image des figurines Ral Partha contenant des modèles 3DS de streums ainsi que leurs scripts de réaction ? On n'est plus très loin des «Core War», version moderne ou chacun fera pénétrer et s'affronter dans une arène le monstre programmé par ses soins.

Proxy
Serveur Internet "miroir" permettant de se connecter directement près du lieu d'appel et non pas à pétaouchnok, d'où gain de temps.



Juste un Doom 3

Nous ne sommes plus très loin du jour où l'on nous fournira un environnement au lieu d'un jeu. À nous de décider au bout de combien de mutations nous désirerons pénétrer dans tel donjon. Peut-être qu'alors deux clans de monstres rivaux se seront formés avec chacun ses codes de conduite, et se seront adaptés en fonction de notre définition de l'environnement, etc. Bref, l'intelligence artificielle semble être la nouvelle frontière à dépasser pour les développeurs. En ce sens, Quake donne l'impression qu'en terme de jeux, nous avons encore tout à découvrir, et ça c'est bougrement kiffant ! Mais sorti des considérations philosophiques, c'est plutôt la gueule de bois...

Au niveau concept, Quake n'est qu'un Doom 3 pitoyable. De plus, le moteur, qui ne vaut que par sa correction de perspective parfaite, aura bien du mal à résister à l'assaut à venir (Dark Forces II, Unreal, Prey). Bref, on retrouve dans le jeu presque tous les mécanismes présents

LE No1 DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE EN BELGIQUE !!!

PRIX CANONS !!! PC / MAC / AMIGA

VENTE ÉGALEMENT EN MAGASIN

DREAM GAMES

9 RUE DUWEZ
7500 TOURNAI
BELGIQUE

TÉL/FAX :
1932 69226546 (FRANCE)
069 226546 (BELGIQUE)

OUVERT TOUS LES JRS DE 10H30 À 19H30

Duke Nukem 3D 249 FF / 1499 FB

F1 Grand Prix 2 VF 299 FF / 1799 FB

335 FF



2999 FB

QUAKE 319 FF / 1899 FB

Time Commando VF 319 FF / 1899 FB

Z VF 335FF / 1999FB

AH 64 Longbow VF 349 FF / 2099 FB

Civilization 2 VF 349 FF / 2099 FB

Conquest of the New World VF 339 FF / 1999 FB

Deadlock 319FF/1899FB

Gabriel Knight 2 VF 349 FF / 2099 FB

Gender Wars 299FF/1799FB

Megarace 2 VF 349FF/2099FB

Pandora Directive 399 FF / 2399 FB

Phantasmagoria VF 349 FF / 2099 FB

Ripper VF 335FF/1999FB

Settlers 2 VF 349FF/2099FB

Silent Thunder VF 299 FF / 1799 FB

Syndicate Wars 335FF/1999FB

Warcraft 2 VF 349FF/2099FF

Warcraft 2 - Data disk Beyond the dark portal 169 FF / 999 FB

Wing Commander 4 VF 369 FF / 2199 FB

Zork Nemesis 339FF/1999 FB

NOUVEAU !!! Dream Games est sur INTERNET !!!
www.dreamgames.com
Les dates de sorties ! Des news, des soluces, des patchs, tout y est !
Les meilleures démos jouables : depuis le 12 août 96 : 'Z'

JEUX PC CD-ROM

Titre	Prix en francs français/belges
11th Hour VF	335 / 1999
1944 Across the Rhine	299 / 1799
Advanced civilization	335 / 1999
Afterlife NF	349 / 2099
Alien Odyssey VF	199 / 1199
Aliens	249 / 1499
American Civil War	399 / 2399
Angel Devoid	285 / 1699
ATF VF	349 / 2099
Alien Virus	199 / 1199
Alone Trilogy VF	319 / 1899
Apache Longbow	199 / 1199
Ascendancy VF	335 / 1999
Azrael Tears	335 / 1999
Back to Baghdad	499 / 2999
Bad Mojo	299 / 1799
BattleCruiser 3000 AD	299 / 1799
BattleGround Ardennes VF	319 / 1899
BattleGround 2 Gettysburg VF	335 / 1999
BattleGround 3 Waterloo	335 / 1999
BattleGround 4 Shilo	349 / 2099
Bermuda Syndrome VF	299 / 1799
Burn Cycle VF	249 / 1499
Caesar II VF	285 / 1699
Capitalism	235 / 1399
ChessMaster 5000 (Win95)	319 / 1899
Chronicles of the sword	319 / 1899
Chronomaster NF	269 / 1599
Civil War	199 / 1199
Civnet VF ou VO	249 / 1499
Close Combat	349 / 2099
Colonization	199 / 1199
Command & conquer VF	299 / 1799
Congo	335 / 1999
Conqueror VF	299 / 1799
Crusader NoRemorse VF	319 / 1899
Cybermage EF	249 / 1499
Cyberstorm VF	299 / 1799
D VF	299 / 1799
Daggerfall (Arena 2)	385 / 2299
Dailey Tomphson Decathlon	335 / 1999
Darkseed II	349 / 2099
Deadline VF	335 / 1999
Deadlock	319 / 1899
Deep Space Nine Harbinger	335 / 1999
Descent II NF	299 / 1799
Deus VF	335 / 1999
Die Hard Trilogy	349 / 2099
Doom 2 (Win95)	399 / 2399
Druid	249 / 1499
Duke Nukem 3D NF	249 / 1499
Dungeon Master II VF	339 / 1999
EarthWorm Jim 1 et 2 NF	299 / 1799
Elk Moon Murder	269 / 1599
Empire II	319 / 1899
Entomorph	249 / 1499
Euro 96	299 / 1799
Fade to Black VF	319 / 1899
Fantasy General NF	349 / 2099
Fast Attack VF	285 / 1699
Flight Simulator 5.1 VF	399 / 2399
Flight Unlimited (Win 95)	335 / 1999
Formule 1 Grand Prix 2 VF	299 / 1799
Fort Boyard la Légende VF	349 / 2099
Frankeinstein VF	335 / 1999
Full Throttle VF	335 / 1999
Gene Machine VF	299 / 1799
Gene Wars	385 / 2299
Guilty VF (disks 3.5)	249 / 1499
Hardline VF	335 / 1999
Heretic (Shadow of) NF	299 / 1799
Heroes of Might & Magic NF	299 / 1799
Hexen NF	249 / 1499
Hind	299 / 1799
I have no mouth & I must scream VF	299 / 1799
Karma Curse of the 12 Caves	285 / 1699
Kick Off 96 VF	319 / 1899
Kingdom of Magic	335 / 1999
Le 5è mousquetaire VF	249 / 1499
Lemmings Paintball NF	285 / 1699
L'énigme de Maître Lu VF	299 / 1799
L'entraineur VF	299 / 1799
Le Secret du Templier VF	299 / 1799
LightHouse VF	349 / 2099
Lords of Midnight VF	199 / 1199
Magic Carpet 2 VF	249 / 1499
Manic Karts	185 / 1099
Martian Chronicles	249 / 1499
Megarace II VF	349 / 2099
Mission Critical NF	299 / 1799
Monopoly VF (Westwood)	299 / 1799
Monty Python Holy Grail	335 / 1999
Mortal Kombat 3 NF	299 / 1799
Moto X	299 / 1799
Navy Strike NF	249 / 1499
NBA Jam NF	249 / 1499
NBA Live 96	335 / 1999
Need for Speed Spécial Edit. NF	335 / 1999
Normality	285 / 1699
Olympic Games VF	285 / 1699
Panzer General II NF	349 / 2099
PGA Tour Golf 96 NF	319 / 1899
Pete Sampras Tennis NF	? / ?
Police Quest Collection	199 / 1199
Power House VF	285 / 1699
Pro Pinball NF	249 / 1499
Qin	349 / 2099
Quake NF	319 / 1899
Quest for Glory Anthology	285 / 1699
Rayman VF	299 / 1799
Ring Cycle VF	249 / 1499
Ripper VF	335 / 1999
Screamer NF	269 / 1599
Sea Legends VF	319 / 1899
Secret Mission VF	299 / 1799
Secrets of the Luxor	335 / 1999
Shannara (o.e.m)	249 / 1499
Shell Shock	299 / 1799
Shivers VF	319 / 1899
Silent Hunter VF	349 / 2099
Sim Isle	319 / 1899
Simon le Sorcier 2 VF	249 / 1499
Skunny	199 / 1199
Sonic NF	285 / 1699
Space Bucks VF	285 / 1699
Space Hulk 2 NF	349 / 2099
Space Quest VI VF	249 / 1499
Star Control 3	319 / 1899
Star Trek Next Gen. VF	319 / 1899
Steel Panthers VF	335 / 1999
Stone Keep VF	299 / 1799
Strife	365 / 2199
Super Karts	199 / 1199
Syndicate Wars VF	335 / 1999
Team F1 VF	319 / 1899
Tekwar NF	249 / 1499
Terminator Future shock	299 / 1799
Terranova	299 / 1799
The Dig VF intégrale	349 / 2099
The Last Dynasty VF	249 / 1499
The War College	335 / 1999
Time Commando VF	319 / 1899
Thunderhawk 2 NF	249 / 1499
Tilt NF	249 / 1499
Top Gun NF	319 / 1899
Torin's Passage VF	299 / 1799
Toshinden	285 / 1699
Total Mania	335 / 1999
Trivial Pursuit VF	299 / 1799
Ultimate Doom (Win 95)	335 / 1999
Ultimate Football	219 / 1299
Under a Killing Moon VF	199 / 1199
US Navy Fighter Gold	249 / 1499
Virtua Fighter Nf	319 / 1899
Virtual Karts NF	249 / 1499
Virtual Snooker NF	319 / 1899
Voyeur 2	335 / 1999
Wetlands NF	249 / 1499
White Lines VF	299 / 1799
Wipe Out NF	299 / 1799
Witchaven NF	249 / 1499
Witchaven 2 NF	249 / 1499
Wizardry Gold	319 / 1899
World Rally Fever VF	269 / 1599
Wooden Ships & Iron Men	349 / 2099
Z VF	335 / 1999

SUPER PROMOS

85 FF / 499 FB par titre
Cyclones / Megarace / Push-Over
Nigel Mansell's world championship

99 FF / 599 FB par titre
Fields of Glory VF/Formule 1 Grand Prix NF
Machiavelli NF / Master of Magic NF
Railroad Tycoon Deluxe VF / Reunion
USS Ticonderoga / Zool 2

119 FF / 699 FB par titre
7th Guest NF / Alien Carnage
Beneath a steel sky VF / Bioforge VF /
Buzz Aldrin VF / Cannon Fodder 2 /
ChessMaster 3000 / Dawn Patrol /
Day of the Tentacle VF / Detroit VF /
DragonSphere / Dreamweb VF /
Duke Nukem II / Dune vf/ Elite 2-Frontier vf
Eye of the Beholder 3 / F1 / Falcon 3/0 nf /
Fifa Soccer vf/ Flashback/ Gabriel Knight vf
Goblins 1 et 2 VF / Goblins 3 VF / Hell VF /
HocusPocus / Inca II VF /
Incredible Machine vf / Indiana Jones IV VF
Indy Car Racing NF / Jurassic Park VF /
Kyrandia 2 VF -Hand of Fate / Labyrinth /
Lands of Lore VF / LBA VF /
Lemmings Chronicles / Litil Divil /
Lost in Time 1 et 2 VF /
Lure of the Temptress VF / Magic Carpet VF
Monkey Island 2 VF / Nascar Racing NF/
NHL 95 NF / Outpost VF / Overlord VF /
Panzer General / PGA Tour Golf Windows /
Police Quest IV vf / Privateer / Project-X nf
Quarantine VF / Raptor / Renegade /
Seal Team vf / Shadow Caster / Sim City VF
Space Hulk VF / Star Crusader VF /
Star Trek 25th VF / Star Trek Judgment
Rites VF / Strike Commander / Superfrog
3.5 NF / SuperSki Pro / Syndicate VF /
System Shock VF / Theme Park VF /
UFO VF / Ultimate Body Blows NF 3.5 /
Ultima Underworld 1 et 2 /
Universe VF / Wacky Wheels /
Wing Commander VF /

139 FF / 799 FB par titre
Civilization VF / Fleet Defender F1GP /
Legends of Valour / Machiavelli /
Master of Magic / Master of Orion /
Planet Strike / Sabre Team VF / Spear of
Destiny / Subwar 2050 VF / TFX

149 FF / 899 FB par titre
Flight of the Amazon Queen VF /
US Navy Fighters VF /
Wing Commander 3 VF

169 FF / 999 FB par titre
AIV Networks VF / Blade of Destiny /
Fortress of Dr Radiaki / FX Fighter /
Harpoon Classic / Humans 1 et 2 /
Lemmings Tribes / Prisoner of Ice VF /
Raven Project / Road Warrior VF /
Sam et Max VF / Shadow of the Comet VF

Compilations PC

10 Westwood Studios	349 / 2099
Kyrandia 1,2,3 VF/Lands of Lore VF/Dune 2 VF	
Awesome 4 Pack(Steel Panthers/SU27 Flanker/Entomorph/Cyberspeed)	305 / 1799
Flight	299 / 1799
(1942/Fleet Defender/Wings of glory)	
Master Piece Collection	269 / 1599
(Dark Sun 1 et 2/Ravenloft 1 et 2/ Al Quadim/Menzoberranzan)	
Megatripack (Thunderscape/Cyclemania/ Uss Ticonderoga)	199 / 1199
The Power Zone	299 / 1799
(Cyclemania / Unnecessary roughness / Ecstatica / Critical Path / Novastorm / Star Trail-Realms of Arkania/Jack Nicklaus golf signature edition/ Hardball III)	
Power Corruption &	269 / 1599
(Dune II EF / Beneath a steel sky EF / F14 Fleet Defender / UFO EF)	
Help!	249 / 1499
(F1/Push-Over/Humans/Dune II/Pinball Dreams/Pro tennis tour/Sherlock Holmes/ Prince of Persia/World class leader board/ Super Vga Harrier/Jack in the dark	
Silmarils'History VF	285 / 1699
Robinson's requiem / Transartica/ Ishar3 / Storm Master/Bunny bricks/Colorado/Targhan/ Starblade / Windsurf Willy / Crystals of Arborea	
Temptation	339 / 1999
(7th guest / Hand of fate vf/ Lands of lore vf / Indy car racing & track pack)	
Special Edition 4 Pack	169 / 999
(Zool 2 / Space crusade / Lotus the ultimate challenge/Premier Manager 2)	
Gremlin CD 3 Pack	119 / 699
(Zool / Lotus/ Nigel Mansell's world...)	
Megapack 5	339 / 1999
(Terminal velocity/ Flight unlimited-limited edition / Primal rage / Pinball fantasies deluxe / Jagged alliance / Fx fighter/ Warlords II deluxe / Great naval battles IV/Pool champion / Entomorph)	
Megapack 4	289 / 1699
(Panzer General/Aegis/Space ace/Tornado/ Empire soccer/Warriors/Dawn patrol/Black knight/Orion conspiracy/Dragon lore)	
Ultimate Fantasy	249 / 1499
(Dark Sun/Fantasy Empires/Dungeon Hack/Stronghold/Unlimited Adventures)	

Charme / Erotisme / X

101 Sex Positions Vol.1 ou 2	199 / 1199
Best of interactive girls	199 / 1199
Club 21	249 / 1499
Crystal Fantasy	289 / 1699
Cyberix VF	349 / 2199
Cyberstrip Poker VF	239 / 1399
CyberXperience	369 / 2199
Désirs et perversions 3	239 / 1399
Elite European models	169 / 999
Hot Adult 3 Pack	199 / 1199
Hot Adult 6 Pack	299 / 1799
Hot Girls	99 / 599
Hot Pics	99 / 599
Interview de Pauline VF	349 / 2099
Latex	289 / 1699
Nippon Obsessions	219 / 1299
Passeport X à Budapest VF	299 / 1799
Penthouse interactive 6	369 / 2199
Platinum 6 Pack	269 / 1599
Private Prison VF	249 / 1499
Porno Poker	249 / 1499
Sexy 6 Pack	299 / 1799
Seymore Butts II	299 / 1799
Seymore Six Pack	269 / 1599
Space Sirens II	339 / 1999
Spécialités rares Vol. 1 ou 2	219 / 1299
Tabatha contre Draghixa	319 / 1899
Vampire's Kiss	289 / 1699
Virgins 3	249 / 1499
Virtual Sex	249 / 1499
Virtual Sex 2	289 / 1699
Virtual Sex Shoot	299 / 1799
Zara White VF	369 / 2199

VF = version française
NF = notice / documentation en français

Nous avons également de nombreux titres en éducatif et culturel à des prix très intéressants : contactez-nous pour la liste complète de tous nos titres !

Jeux MAC CD-ROM

Afterlife	349 / 2099
Allied General(Panzer General 2)	349 / 2099
Alone in the Dark Trilogy	299 / 1799
Al Unser Jr Arcade Racing	219 / 1299
Apache Longbow	299 / 1799
Colonization VF	319 / 1899
Dark Seed 2	399 / 2399
Discworld VF	369 / 2199
Down in the Dumps	399 / 2399
Flight Unlimited	299 / 1799
Full Throttle VF	349 / 2099
Gabriel Knight 2 NF	369 / 2199
Hexen	435 / 2599
I have no mouth & I must scream	399 / 2399
Indy IV - Fate of Atlantis	169 / 999
Indy Car 2	? / ?
King's Quest VII NF	319 / 1899
Kyrandia 3 VF	299 / 1799
Lost Eden VF	319 / 1899
Marathon 2	349 / 2099
Marathon Infinity	? / ?
Mechwarrior 2	399 / 2399
Pga Tour Golf III	339 / 1999
Phantasmagoria	419 / 2499
Prince of Persia 1 + 2 NF	219 / 1299
Prisoner of Ice VF	319 / 1899
Sam & Max hit the road	249 / 1499
Shivers NF	335 / 1999
Sim Isle	319 / 1899
Space Quest VI	319 / 1899
Super Wing Commander NF	369 / 2199
The Lost Eden VF	299 / 1799
Transport Tycoon	339 / 1999
Ultimate Doom	319 / 1899
Wing Commander 3 NF	399 / 2399
Wing Commander 4 VF	399 / 2399
X-Wing Collector	319 / 1899
Zork Nemesis	385 / 2299

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville .... tel. ....

[] Je désire recevoir GRATUITEMENT le catalogue
[] Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unit.	Total

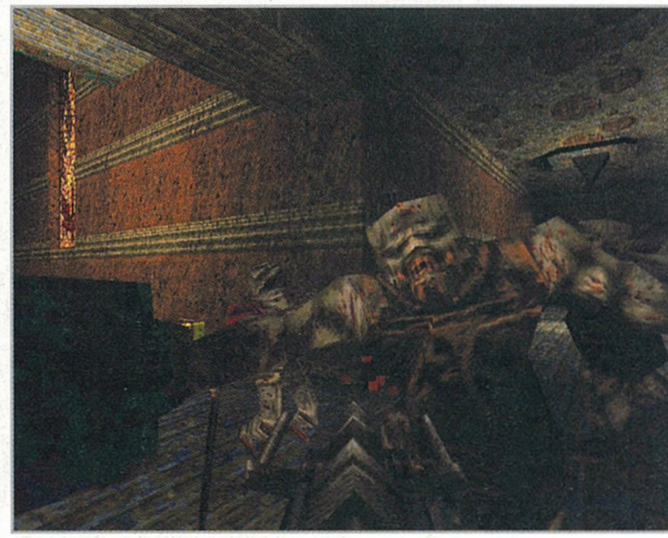
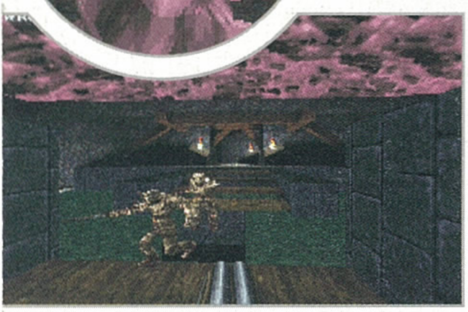
Frais de port : 1=80 fb / 2=100fb / 3=120fb →
1=25 ff / 2=30ff / 3=35ff

Total

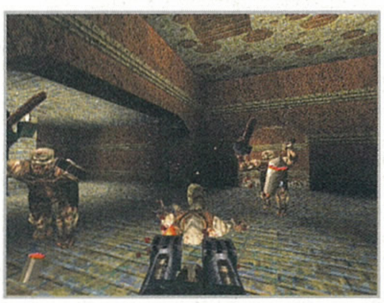
Paiement : [] Chèque - [] Mandat Postal   Contre Remboursement +60fb / 40ff

DOOM-LIKE | MACHINE PC CD ROM | CONFIGURATION MINIMUM P90 8 MO RAM (DOS) 16 MO (WIN95)
EDITEUR GT INTERACTIVE | DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE ETATS-UNIS | TEXTE ET VOIX ANGLAIS 16 JOUEURS



dans Doom (et encore...). Seuls quelques power-up (Ring of Shadow, Quad Damage et Pentacle) semblent avoir été ajoutés en précipitation (histoire de dire). Bien sûr, c'est techniquement que la différence s'effectue : l'univers de Quake en vraie 3D est autrement plus immersif. Cela vaut également pour la réalisation des monstres, notamment les Rottweiler et les Boss de fin de niveau. Autres innovations, le changement de gravité (dans Ziggurath Vertigo, par exemple) et l'effet de distorsion lorsque l'on plonge dans l'eau. De plus, l'IA et les réactions des monstres sont super bien faites. Graphiquement, Quake permet de jouer en de multiples résolutions (tapez vid_describemode sur la console) VGA ou S-VGA et requiert un Pentium au minimum. À noter que l'emploi de SDD52 (Super Display Doctor v5.2 nouveau nom d'Univbe) est fortement conseillé. Bref, si vous aimez Doom, il y a de fortes chances pour que vous adoriez Quake. On peut le préférer à Duke pour le moteur en solo, reste qu'en Deathmatch Duke est autrement plus fun. C'est surtout la «plate-forme de développement» Quake qui vient le sauver. Il faudra peut-être, comme avec Doom, attendre un AlienQuake pour que le jeu atteigne une dimension que ne possède pas sa mouture originale.




Le futur de Quake

Si cela reste une supposition, le départ précipité de John Romero d'Id, début août, a tout de même le goût d'un refus de paternité. D'autant plus lorsqu'on sait qu'il était chargé de la coordination des projets extérieurs. C'est lui qui a ainsi supervisé Heretic de Raven Software, qui traçait déjà une voie originale par rapport à Doom (notamment grâce à la double utilisation des armes possible par le Tome of Power, le Morph Ovum). GT a déjà négocié les droits de Quake 2 avec Id : Romero n'a pas l'air d'être très anxieux de ne pas en être. Faut-il y voir là une victoire du clan «technologie, facilité et brouzouf» sur celui du «design, gameplay, détails, finition» ? En tout cas, avec les nombreux procès lancés sur Doom, le film "Doom", le merchandising, la création d'Id Distribution Inc, la négociation de Quake 2 avant même la reconnaissance des joueurs, tout fait penser qu'Id est devenu une pompe à fric bien huilée. Bref, Quake a tout du soft exceptionnel gâché par les impératifs commerciaux. Vous l'aurez compris, Quake c'est un peu un jeu en kit. À vous de construire le jeu grandiose qu'Id n'a pas su faire. Ce qui le sauve, c'est le Quake-C et la foultitude d'options.

Cooli

(*) Après Doom, Tom Hall a quitté Id, et devinez quoi ? Il est actuellement le chef de projet de Prey, la réplique de 3D Realms à Quake. Vous trouvez aussi que ça sent la poudre ?.






- \+ Editeur de niveaux
- \+ Les textures
- − Les scénarios de base
- − Nécessité machine rapide

TECHN. 95 | DESIGN 75 | INTÉRÊT 90

JESSICO



ACCESSOIRES AMIGA

AG 600 & 1200

EXT 1 MO A600 350
EXT 1 MO A600 + HORL 460
EXT 0 MO A1200 + HORL. 580
EXT 1MO A1200 650
BARETTE 4MO 72 PIN 490
LECTEUR HD INTERNE 870
LECTEUR HD EXTERNE 950

DIVERS AMIGA

ALIMENTATION 390
EXT 512K A500 220
EXT 512K A500 + HORL 280
EXT 1 MO A500+ 375
INTERF. MIDI 3+1+CABLES 199
SOURIS 99
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 150

LECTEUR DD INTERNE 390
LECTEUR DD EXTERNE 470
MICRO KIT NETTOYAGE 110
TRACK BALL 185
BOITIER 50 DSK 59
DISK 3.5" DFDD 35
DISK 3.5" DFHD 40
ETIQUETTES 3.5" X100 40
DISK NETTOYAGE 3.5" 50

JOYSTICKS

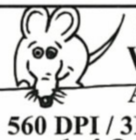
ADAPTATEUR 4 JOY 100
ADAPTATEUR ANALOG 50
JOYPAD PRO A1200/CD32 185
KONIX SPEEDKING 95
KONIX SPEED. AUTOFIRE 100
KONIX NAVIGATOR 105
MEGA JET 135
QJ JETFIGHTER 100
QJ PEDALIER 90
VOLANT ANALOGIQUE 150

AMIGA

A10 TANK KILLER 150
ALL TERRAIN RACING NF 220
BATTLE ISLE 93 VF 190
CANNON FODDER 2 NF 150
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 220
CHAOS ENGINE 2 235
CIVILISATION NF 150
COLONISATION 250
DELPHINE CLASSIC COMPIL 190
DOGFIGHT NF 150
DUNE 2 150
EMPIRE SOCCER VF 220
EXILE 150
HELP COMPILATION 190
LORD OF REALMS 240
MASTER AXE 190
NORD & SUD 240
ODISSEY 190
PINBALL PRELUDE 220
PLAYER MANAGER 2 150
PREM. MANAGER 3 DELUXE 150
PRIMAL RAGE 220
SENSIBLE GOLF 220
SENS. WORLD OF SOCCER 96 195
SETTLERS 220
SEVEN SWORDS OF MENDOR 200
SIMON THE SORCERER NF 150
SOCCER STARS 96 230
SPACE HULK 150
SUPER SKIDMARKS 150
SUPER TENNIS CHAMP 190
SYNDICATE 120
THEME PARK 250
TOTAL FOOTBALL 220
ULTIM. SOCCER MANAGER 220
ULTIM. SOCCER MANAGER DATA 90
WORLD CLASS RUGBY 95 150
WORLD OF GOLF 190
WORMS 220
ZEEWOLF 2 NF 260

AMIGA 1200

ALADIN NF 195
ALIEN BREED 3D NF 225
ALIEN BREED 3D 2 260
ATROPHY 195
BLITZ BOMBERS 195
BREATHLESS NF 250
BRIAN THE LION 120
CLUB FOOTBALL NF 125
COALA 220
DUNGEON MASTER 2 EF 195
EXILE 225
EXTREME RACING 195
FEARS 185
FIELDS OF GLORY 125
GLOOM DELUXE 195
HUMANS 3 NF 200
KICK OFF 96 195
LEMMINGS 3 205
MICROLYTE WARRIORS 195
OSCAR 99
PINBALL ILLUSION NF 195
PINBALL MANIA 225
PINBALL PRELUDE 215
PLAYER MANAGER 2 EXT 185
POLE POSITION 195
ROAD KILL 195
ROI LION 225
SHADOW FIGHTER 150
SLAM TILT 195
SOCCER STARS 96 235
SPERIS LEGACY NF 225
STAR CRUSADER NF 225
THEME PARK 225
TOWER OF SOULS 225
UFO 150
ULTIM. SOCCER MANAGER 225
WATCH TOWER 195
XP8 195



SOURIS WIZARD AMIGA
560 DPI / 3BOUTONS
140 Frs

AMIGA PETIT PRIX

A320 NORTH AMERICAN 120
B17 FLYING FORTRESS NF 120
BATTLE OF BRITAIN/F16 120
CAMPAIGN 2 120
CANNON FODDER 120
CHICAGO 90 120
COOL SPOT 120
CYBERPUNK 120
D DAY 120
DOUBLE DRAGON 3 120
DRAGON FLIGHT 120
F117A NIGHT HAWK VF 120
FIELDS OF GLORY NF 120
F1 GRAND PRIX NF 120
GUNSHIP 2000 VF 120
HEIMDALL 2 120
LION HEART 120
LOST VIKKINGS 120
MIG29 SUPER FULCRUM 129
OM SUPER FOOTBALL 120
QUATRO FIGHTER V3 120
TERMINATOR 2 120
UFO NF 120
VETERAN 120

AMIGA CD32

ALIEN BREED 3D 230
ALIEN BREED 3D 2 260
ALL TERRAIN RACING 190
BANSHEE 190
BRUTAL FOOTBALL 60
CORE CD32 BUNDLE 2 180
EXILE 230
FIELDS OF GLORY 90
HUMANS 3 205
JAMES POND 3 90
LEMMINGS 190
PINBALL ILLUSION 190
SUPER FROG 190
SUPER SKIDMARKS 190
SUPER STARDUST 230
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 230
WATCH TOWER 230
WORMS 230

JOYSTICK PC & ACCESSOIRES

CH F16 COMBATSTICK 630
CH F16 FIGHTERSTICK 790
CH F16 FLIGHTSTICK 420
CH FLIGHTSTICK 240
CH FLIGHTSTICKPRO 440
CH JETSTICK 200
CH PEDALS 490
CH PRO PEDALS 690
CH PRO THROTTLE 790
CH VIRTUALPILOT 590
CH VIRTUAL PRO 690
GRAVIS ANALOG 195
GRAVIS ANALOG PRO 295
MS SIDEWINDER 255
MS SIDEWINDER PRO 475
QS PYTHON 80
QS STARFIGHTER 80
QS SKYMASTER 280
QS SUPERWARRIOR 140
QS COMMAND PAD 90
QS SUPERFIGHT PAD 110
JOYPAD 2 BOUTONS 80
JOYPAD 4 BOUTONS 100
DOUBLEUR DE JOY 90
SOURIS 100
****
MPEG MIRO TD01 2150
ET LE CINEMA ARRIVE SUR VOTRE PC !!!

CD ROM PETIT PRIX

7TH GUEST 99
ACES OVER EUROPE 99
CAESAR 99
COMPLETE ULTIMA 7 99
DETROIT 99
FIFA 99
GAME EMPIRE 1 99
GAME EMPIRE 2 99
HAND OF FATE 99
INDY CAR 99
JEUX ECHECS 3D 99
KING QUEST 5 99
LANDS OF LORE 99
LITTLE BIG ADVENTURE 99
LOST IN TIME 99
MAGIC CARPET + ... 99
MASTER OF MAGIC 160
NHL HOCKEY 95 99
REUSSITES 99
STAR TRECK J.R. 99
THEME PARK 99

PC 3.5"

ALADDIN 185
BC RACERS 120
CIVILISATION VF 130
COMBAT CLASSIC 2 VF 230
D DAY 6 JUIN 44 VF 270
DOGFIGHT VF 130
F14 FLEET DEFEND. VF 130
FALCON 3.0 VF 130
HARPOON 2.0 VO 225
HARPOON 2.0 DATA
COLD WAR 170
REGIONAL CONFLICT 170
WEST PACIFIC 170
PIRATES 130
RAILROAD TYCOON VF 130
SEAL TEAM VF 170
SHADOWCASTER VF 130
SPACE HULK VF 130
SPACE LEGENDS VF 230
WACKI WHEELS 120

VOLANT PC



PERFORMER 4...495F
VOLANT 4 BOUTONS / TOUS JEUX



ACTION REPLAY

PC V4.x .... 440 F
AMIGA 1200 .... 470 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES SONS & DES IMAGES ....
TOUT EST POSSIBLE !!!
MANUEL EN FRANCAIS!!!

CD ROM

20 WARGAMES VO 150
A10 SILENT THUNDER NF 325
ABSOLUTE ZERO VF 300
ABUSE VF 295
ACTION SOCCER 96 VF 185
AD&D LEGEND SERIES 265
AFTER LIFE NF 355
AH 64D LONGBOW VF 350
ALBION VF 355
ALIEN COMIK BOOK VF 350
ALIEN TRILOGY VF 350
ANGEL DEVOID VF 355
ARENA 2 / DAGGER FALL NF 355
AZRAEL TEARS 360
BAD MOJO NF 325
BATTLE GROUND / ARDENNES VF 360
BERMUDA SYNDROME 295
BIG RED RACING VF 310
BIOFORGE PLUS VF 360
BIOFORGE MISSION 160
BURRIED IN TIME VF 285
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 FRENCH 230
CIVILISATION 2 VF 365
COMMAND & CONQUER 315
COMMAND & CONQUER RED ALERT .... NC
COMIX ZONE NF 235
CONGO VO 280
CONGO VF 335
CONQUEROR AD1086 VO 250
CONQUEST OF THE NEW WORLD VF 395
CRUSADE VF 355
CYBERJUDAS VO 260
CYBERIA 2 VO 345
DEFCOM 5 NF 290
DEUCE EX MACHINA VF 305
DIABLO WIN95 355
DUKE NUKEM 3D VF 290
DUNGEON KEEPER W95 360
EARTHWORM JIM 1+2 VF 290
ECCO THE DOLPHIN NF 235
F1 GRAND PRIX 2 VF 315
FADE TO BLACK VF 335
FANTAZY GENERAL VF 355
GABRIEL KNIGHT 2 VF 370
GENDER WARS 315
HARBALL 5 VO 325
HERETIC NF 275
HEXXEN DEATH NF 150
HIND VF 355
HORDE FESTIVAL NF 200
HUMANS 3 NF 200
ISHAR TRILOGY VF 290
JACK THE RIPPER NF 200
JUDGE DREDD NF 295
KICK OFF 96 VO 250
L ENTRAINEUR VF 310
MAGIC CARPET 2 VF 300
MAX. ROAD RACE NF 265
MECHWARRIOR 2 VF 365
/ DATA NETMECH 185
MEGAPACK 5 VO 310
MEGARACE 2 VF 355
NBA LIVE 96 NF 355
NEED FOR SPEED / SPEC. EDITION .... NC
NORMALITY 335
OFFENSIVE NF 305
PINBALL 2000 VO 120
PIRANHA VO 155
QUAKE 360

REBEL ASSAULT 2 VF 355
REVOLUTION X NF 335
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96 VF 190
SEPARATION/ANXIETY 150
SETTLERS 2 VF 355
SHELLSHOCK VF 280
SILENT HUNTER VO 290
SILMARIS HISTORY VF 250
SIM CLASSICS 2 VF 305
SPACE HULK VOTBA W95 370
SPEED HASTE VF 225
STAR TRECK / DEEPSPACE 9 VO 265
STARS DU FOOT 96 NF 285
STORM VF 365
SU27 FLANKER DOS VO 290
SUPER STARDUST VF 155
TERRANOVA VF 330
THE DIG VF 375
THE WAR COLLEGE VO .... NC
TIME COMMANDO 355
T-MEK 280
TNN 96 VO 380
TOMCAT ALLEY NF 235
TOTAL MANIA 360
TRACK ATTACK VF 305
ULTIMATE SOCCER MANAGER 250
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 VO 325
URBAN RUNNER / LOST IN TOWN VF 360
VIRTUAL CHESS PLAT. 445
VIRTUAL SNOOKER NF 365
WARCRAFT 2 VF 345
WARCRAFT 2 DATA
DARK PORTAL VO 135
MORE WAR VO 190
DARK PORTAL VF .... NC
WARHAMMER / SHADOW OF H RAT VF 355
WAYNE GRETZKY HOCKEY NF 280
WESTWOOD ANTHOL. VF 345
WITCHAEVEN 2 NF 200
WORLD RALLY FEVER 250

MICROSOFT HOME

500 NATIONS 260
ART GALLERY 260
CINEMANIA 96 260
ENCARTA 96 635
MON ATELIER CINEMA 3D 260
L'AUTEUR EN HERBE 260
L'ARTISTE EN HERBE 260
BUS MAGIQUE SYS. SOLAIRE 260

FLIGHT SIM. & JEUX

FLIGHT SIMULATOR 5.1 390
FS5 HAWAI CD 170
FS5 HONG KONG CD 260
FURY 3 CD 260
GOLF 2.0 CD OU 3.5" 260
SPACE SIMULATOR 3.5" 260

APOLLO POUR FS5

AIRBUS COLLECTION CD 200
BOEING COLLECTION CD 200
EUROPE 1 SCENARIO CD 220
EUROPE 2 SCENARIO CD .... NC
FLIGHTSHOP CD 340
LAS VEGAS SCENARIO CD 265
TOWER CD 365

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.84.84.98
FAX 93 84 20 30

EXPEDITION: COLISSIMO

TITRES	Qte	Prix	Montant
		S / Total	
		Port	
		Total	

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE — 02/07
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. _ _ _ _ _ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

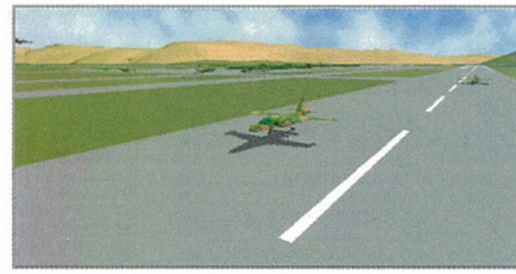
PORT	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

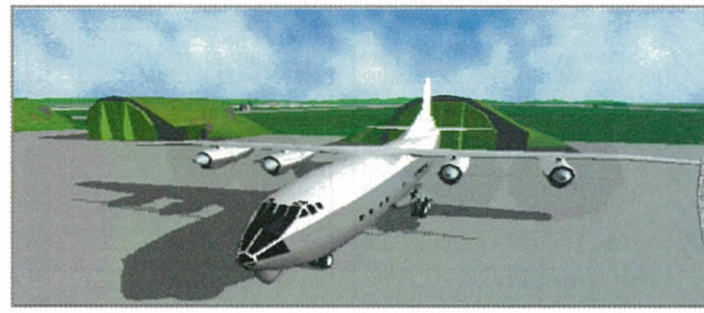
■ SIMULATEUR DE VOL ■ MACHINE PC CD-ROM WINDOWS 95 ■ CONFIGURATION MINIMUM 486/66 16 MO RAM S-VGA; PENTIUM 100
■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR DIGITAL INTEGRATION ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS, 16 JOUEURS EN RÉSEAU



Apache Longbow se devait d'avoir un successeur digne de ce nom. Digital Integration semble avoir tenu son pari et les joueurs ne seront pas déçus.



Hind



Simulation de vol - Tous Joueurs - PC CD Rom Windows 95

EN DEUX MOTS
Un excellent produit : un modèle du genre, de nettes améliorations par rapport à Apache Longbow, des scénarios originaux, ce qui est rare dans ce type de jeu

Hind est la suite du méga-succès de la Rolls des simulateurs d'hélicos : Apache Longbow (qui sort ce mois-ci sur Mac). Cette fois-ci, au lieu d'aller imposer la Pax-Americana au gré du vent, la Rodina vous envoie dans trois dominions soviétiques (Afghanistan, Corée du Nord et Kazakhstan) pour prêcher les vertus du grand partage populaire des tirs d'obus.

Le simulateur

Comme sur Apache, la simulation est remarquable par sa crédibilité. On sent réellement le poids de l'appareil au décollage, les trois modes de rotors : le collectif, le cyclique et la queue sont épouvantablement réalistes. Le Hind est un hélico ardu à piloter, ce qui n'en ajoute que plus à l'intérêt de jeu. Pour prévoir la présence d'un autre homme à bord, les concepteurs du jeu ont mis en place un système permettant de simuler la présence du tireur qui prendra en main toutes les opérations lorsque vous aurez autre chose à faire (écrire à Loubianka, par exemple...). Les graphismes ont largement été améliorés : les canyons de l'Afghanistan sont criants de vérité, et tous les autres véhicules ont été remodélisés. Dernière nouveauté : des piétons font leur apparition sur le champ de bataille.

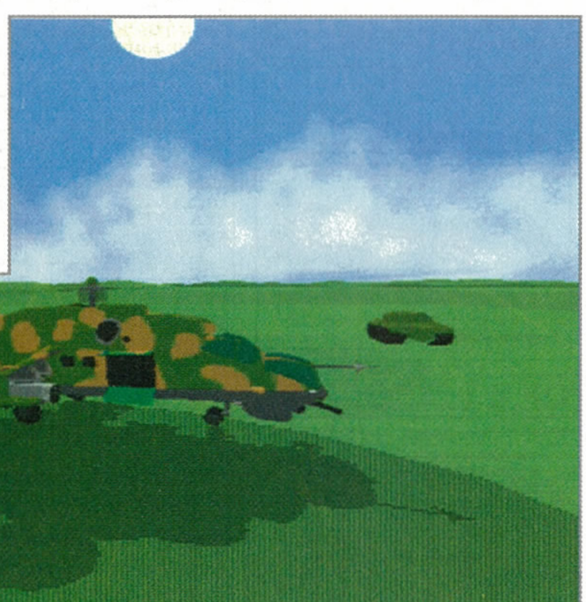
L'une des spécificités du Hind étant le transport de troupes, il aurait été bien injuste que l'on ne retrouve pas ces dernières sur le terrain. Dans certaines missions, vous aurez ainsi l'occasion de devoir les transporter pour les déposer à proximité d'un nid de rebelles : vos hommes sortiront après l'atterrissage par les portes de l'hélico et se dirigeront au pas ou au trot pour aller faire goûter de l'AK 74 à l'ennemi.

Il ne sera pas rare de se faire tirer dessus à la mitrailleuse, au missile sol-air, ou aux roquettes. Des batailles rangées auront même leurs assauts respectifs. On prendra un grand plaisir, blotti bien à l'abri dans une vallée encaissée, à regarder les troupes se battre entre elles.

L'option "réseau" permettra de jouer à plusieurs et offrira la possibilité, comme sur Apache Longbow, de jouer à deux sur le même appareil : pilote et officier de tir. On pourra même jouer contre des adversaires possédant Apache longbow, mais là je ne donne pas bien cher de la peau du Hind.

Bob Arctor





+ Le plaisir de jouer un pilote russe
+ les nouvelles options de jeu, le réalisme du vol
- Le choix de l'hélico, l'absence de communications radio
- La grande confusion des unités sur le champ de bataille.

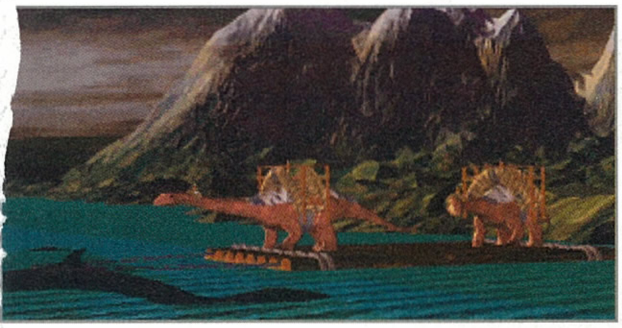
TECHN. 92 DESIGN 89 INTÉRET 90

■ CONFIGURATION MINIMUM : 68040 À 33 MHZ, 4 MO DE RAM, CD-ROM 2X, ECRAN 13" 256 COULEURS. OPTIMISÉ POWERMAC. ■ TEXTES ET VOIX : VF
■ NBRE DE JOUEUR : 1 ■ EDITEUR : VIRGIN ■ DÉVELOPPEUR : CRYO/FRANCE

Lost Eden

Aventures - Joueurs débutants
Mac CD Rom

MEGASTAR joystick



◀ Traversée de dinosaures sur radeau, et un indicateur qui se révèlera précieux....▼



EN DEUX MOTS

Malgré une durée de vie trop courte, il se dégage une certaine magie de ce jeu, à laquelle on ne peut pas rester indifférent.



Amies ou ennemies ? ▲

Le jeu commence par une superbe introduction comme Cryo en a le secret. Les hordes de tyrannosaures arrivent, et viennent de dévaster la plaine de Chamaar. Seule une union permettra aux hommes et aux dinosaures pacifiques de vaincre le terrible Moorkus.
Les scènes intermédiaires, bien qu'en 320 x 200, sont absolument sublimes, et on voit qu'un grand soin a été apporté à l'animation des dinosaures. En revanche, le graphisme des personnages est un peu moins soigné. L'interface est très simple : le curseur symbolise l'action possible. On peut ainsi se déplacer, regarder, parler ou utiliser un objet de l'inventaire. Vous pourrez discuter avec les personnages qui vous accompagnent en cliquant en haut de l'écran. Les voix sont en français, mais certains personnages, comme Dina, sont assez fatigants à écouter.

Tibérius

+ La musique, envoûtante (mais stressante à terme).
+ Le graphisme, superbe, et c'est en français.
− Un peu trop court.
− Histoire quelque peu enfantine.

TECHN.	DESIGN	INTERET
80	88	80

■ MACHINE **PC CD ROM WINDOWS 95** ■ CONFIGURATION MINIMUM **486 DX 66** ■ EDITEUR **VIC TOKAI**
■ DÉVELOPPEUR **DIVIDE BY ZERO ETATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS** ■ NB DE JOUEURS **1**

Et hop, un nouveau jeu d'aventure à la Monkey Island. Une nouvelle fois, on essaye de renouveler le genre grâce à l'humour drôle.





The Gene Machine

Jeu d'aventure cliquant - Tous joueurs - PC CD Rom Windows95





The Gene Machine semble être un très classique jeu d'aventure comme on en fait depuis l'apparition de la série des King Quest, à savoir un décor plus ou moins en 3D et un personnage plus ou moins bien incrusté, se déplaçant au gré de la souris. The Gene Machine est un jeu tout mignon graphiquement : pas très étonnant, le concepteur graphique n'est autre que Alistair Graham de chez Walt Disney. Un mot là-dessus pour dissiper tout malentendu : habituellement, lorsqu'un dessinateur quitte Disney - à moins de s'appeler Tim Burton ou Don Bluth - il erre pendant des mois, fait des petites dépressions, tague des Picsou un peut partout dans les stations de métro et finit par aller en Bosnie pour essayer de monter un parc d'attractions à la con. The Gene Machine n'est pas un Myst : les incrustations sont souvent approximatives, les gros plans sur les personnages révèlent parfois leur appartenance à la race des dessins bâclés, et l'interface, sans être catastrophique, est bien loin d'être novatrice. Mais alors bon, pourquoi je perds mon temps à vous parler de ce jeu, hein ? Eh bien, The Gene Machine s'est essayé dans une catégorie olympique assez prisée mais souvent ratée : l'humour.

Le personnage que l'on dirige se nomme Pierce, un espion anglais assez minable flanqué de son serviteur et porte-bagages, Blossom. Il me ressemble en beaucoup de points : il abhorre la pauvreté, essaye désespérément de rentrer dans des endroits à la mode et se fait jeter ; il est râleur, méprisant, on le devine assez nanti mais pas trop, sa fiancée est en passe de le quitter. Bref une gentille charogne. Tout d'un coup, en revenant d'une mystérieuse mission pour la reine, un chat marchant et parlant rentre chez lui, il lui explique qu'un homme terrifiant, le professeur Dinsey (Walt Disney ?), qui a l'air de s'ennuyer sec dans son île, fabrique des hybrides entre des animaux et des humains avec la très originale idée d'envahir le monde. Pierce accepte après moult dialogues. Et c'est justement là que porte l'intérêt de ce produit : chaque phrase prononcée par un personnage du jeu est quasiment digne d'un dialogue à la Desproges. Tout y passe, réflexions embarrassantes, sous-entendus obscènes, mépris des plus pauvres que lui, tirades sur l'ego démesuré de Pierce, etc. On donnera au passage un coup de chapeau aux traducteurs.

Bob Arctor

EN DEUX MOTS

Un bon produit, bien rigolo comme on les aime, mais que l'on réservera à un public jeune, amateur de jeux d'aventure un peu décalé. Un petit coup de cœur.

+ La psychologie du personnage. Le graphisme mignon.
+ Les dialogues pleins d'humour.
- Interface bordélique.
- Durée de vie bien légère.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	83	81

Test

■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2 ■ TEXTES ET VOIX VF
■ NBRE DE JOUEUR 1 ■ DÉVELOPPEUR LIGHT SHOCK/USA ■ EDITEUR VIRGIN

Pray for Death

Bon ben voilà, alors on va se friter ! ▼



Baston - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Pompage intégral de Mortal Kombat, Pray for Death n'est pourtant pas un mauvais jeu. Juste un truc totalement dépassé par la nouvelle génération de jeux de baston, tels que Toshinden et surtout Virtua Fighter.

Plutôt réussi, ce clone de Mortal Konkon. Dix persos jouables, plus quelques-uns cachés, on n'en doutera pas, puisque c'est devenu une tradition. J'ajouterai même une tradition à la con, parce que je me demande toujours pourquoi ils les planquent, leurs perso. Enfin, qu'importe !

Le soft fonctionne assez vite, sous DOS, et un pad est strictement nécessaire pour l'apprécier. N'imaginez pas une seconde réussir un seul coup spécial au clavier ; c'est une utopie, aussi vaine que d'espérer une bonne émission à la télé un mercredi soir d'été. Pray for Death est tout de même incroyablement pompé sur Mortal Kombat, qui, il faut bien le dire, est aujourd'hui bel et bien dépassé par les Virtua Fighter et autre Toshinden. Mais bon, que ceux qui aiment ça ne s'en privent pas.

Monsieur pomme de terre

Ben voilà, on se frite ! ▼

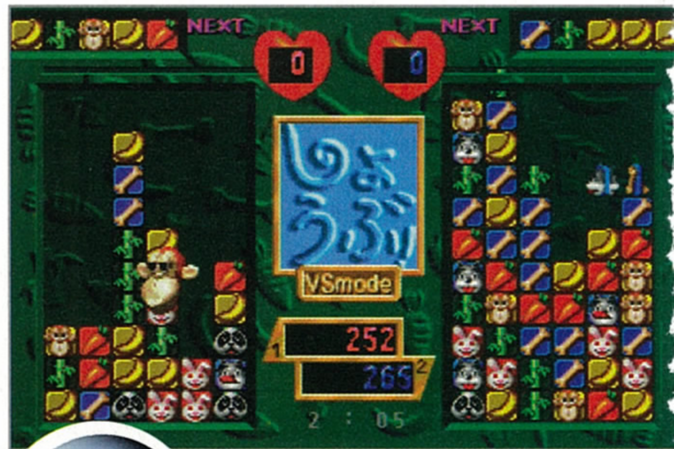


➕ Plutôt réussi...
➖ ... pour une vieillerie.

TECHN. 70 | DESIGN 79 | INTÉRÊT 75

■ BAKU BAKU ■ MACHINE PC CD ROM SOUS WINDOWS ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 75
■ EDITEUR SEGA ■ DEVELOPPEUR/PAYS SEGA/JAPON ■ TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS ET EN JAPONAIS, 1 OU 2 JOUEURS

Voici l'adaptation PC du seul et unique soft qui conteste l'écrasante supériorité de la PlayStation sur la Sega Saturn; voici BakuBaku.



BakuBaku

Réflexion - Tous publics - PC CD Rom

▲ Les pièces qui tombent sont toujours l'assemblage de deux carrés. On peut les faire tourner (Return), les déplacer ou accélérer leur chute (flèches). En haut de l'écran s'affichent à l'avance les prochaines pièces qui tomberont. Oui oui, exactement comme dans Tétris.





Nous, chez Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion. Mais on a des voisins dont c'est également la passion : les mecs bizarres de chez Joypad. Souvent, ils hurlent comme des veaux qu'on étriperait à la scie à pain. Nous, on fait pas attention, c'est souvent que l'un d'eux a réussi un coup spécial ou alors qu'ils s'étripent tout bêtement avec une scie à pain. Rien de notable. Quand même, un jour qu'ils gueulaient vraiment plus que d'hab., on est allé jeter un coup d'œil, un peu inquiets. Dans le couloir, nos poils se sont hérissés. Il y avait eut un cri. Dans les ténèbres, quelqu'un venait d'hurler : "CROQUE CROQUE LE LAPIN !". On avait vraiment les jetons. J'me rappelle que Seb a lâché : "C'coup-ci, c'est sûr, y a un mort !". On est entré dans le bureau de Joypad, et...

...Et le lapin mangea toutes les carottes.

Ils jouaient à BakuBaku, une sorte de Tétris sur Sega Saturn. Incroyable ! Un soft genre Gameboy, assez joli, mais quand même qu'on c'est dit, ils sont facilement impressionnables ces petits gars. Et puis ils m'ont proposé une partie. Je suis resté scotché à l'écran huit heures d'affilée, comme à ma première partie de Tétris.

Le truc, c'est que BakuBaku est autant un jeu d'adresse qu'un jeu de réflexion. But du jeu : faire correspondre quatre sortes d'animaux (lapin, singe, chien et panda) avec quatre types de nourriture (carotte, banane, os et bambou). Quand par exemple un lapin se retrouve connecté horizontalement ou verticalement avec une ou plusieurs carottes, il mange la nourriture et disparaît. Puis les pièces qui se trouvent au-dessus d'un vide ainsi créé tombent à leur tour et déclenchent, si raison il y a, un nouvel enchaînement. Voilà, c'est tout, et pourtant c'est génial. Parce que BakuBaku se joue toujours à deux, contre l'ordinateur ou un adversaire humain. Quand on réussit un enchaînement particulièrement juteux (faut savoir les préparer à l'avance, et c'est beaucoup, beaucoup plus compliqué que d'attendre une barre de quatre à Tétris), ça envoie une pluie de pièces sur l'adversaire. Le premier dont les pièces dépassent de l'écran a perdu, il est vert, vous insulte, vous frappe, vous étripe avec une scie à pain. Alors vous êtes mort et vous vous dites : "Mince !".

Monsieur pomme de terre

EN DEUX MOTS

Les superlatifs me manquent pour qualifier ce jeu qui prend pour thème les animaux et leur nourriture. Musique et graphisme sont incroyablement entraînants, et le soft lui-même est une réussite ludique exemplaire. Le meilleur de la Saturn sur PC.

Mercredi 4 septembre 1996. Leçon de chose :

"Les animaux sont des cons et certains mangent même des bananes."

Le Lapin mange des carottes. "Hum... croque croque la carotte !"



Le chien mange des os. "Ouaf Ouaf les os !"



Le panda mange du bambou. "Slurp ! délicieux, le bambou."



Le singe mange des bananes. "Miam miam, la banane !"



- \+ Une reconversion fidèle, c'est rare !
- \+ Le plus beau des Tétris
- \+ Une bande-son incroyable
- − Une option modem ? Non ? Tant pis !

TECHN.	DESIGN	INTERET
80	85	92

■ TOTAL MANIA ■ CONFIGURATION MINIMUM WIN3.11 OU WIN 95, PENTIUM 90, 8 MO RAM, CD 2X, S-VGA
■ COMPATIBLE WINDOWS 95 ■ DÉVELOPEUR CINÉMATIX/ANGLETERRE ■ ÉDITEUR DOMARK ■ TEXTE ET VOIX VO



Une envie de se défouler comme ça, vite fait ? Pas de problème, Total Mania va droit à l'essentiel. Mais les fans de Crusader seront déçus.





Total Mania

Action - Joueur débutant - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Total Mania est destiné au débutant ou au joueur occasionnel. Malgré une action répétitive, la réalisation est d'un bon niveau.

REMARQUE

Pour jouer à Total Mania, Win95 et une machine puissante seront les bienvenus.





Cyborg ou Mac Enroe ? La question n'est plus d'actualité à moins que vous vous trouviez sur la planète Caetnor en cette belle année 2156. Ces enfoirés de mechs, les robots construits par les syndicats, saccagent les planètes colonies. Avec votre cellule de résistance, vous avez décidé de prendre les choses en main. Ouh la, ça va pas traîner ! Primo, vous allez torcher ces cyber-psychopathes histoire de vous faire la main. Deuzio : ces technologies super qu'ils nous ont taxées, eh bien va falloir les récupérer. Ça va pas faire un pli. Et pis tant qu'on y est, prenons le contrôle du Command Center pour remettre les mechs dans le droit chemin. On n'est pas là pour rigoler, ouh la non.

Total maniaque

Dans la preview, on vous avait présenté Total Mania comme un clone de "Crudaser: No remorse" d'Origin. On s'était un peu avancé. TM ne joue pas dans la même catégorie. C'est plutôt le style de soft qu'on lance quand on a une petite demi-heure à combler, un fourmillement au niveau du bouton de tir. Ici, pas de contrôle subtil du personnage, pas de systèmes tordus à déconnecter, de caméras à localiser et bousiller. On avance et on nettoie. Pour le coup, on ne sera pas déçu. Une intro avec explosions rotoscopées qui ferait presque de l'ombre à Mechwarrior 2. Des musiques CD qui renvoient les "synthétiseurs volume 8"





▲ Boostez vos cyborgs avec les équipements dernier cri.

au dépotoir. Une interface sans douleur. C'est le minimum syndical, mais on n'y a pas toujours droit. Total Mania comporte 20 missions et 65 modèles de bâtards à dégommer. Comme dans Crusader, les décors sont en isométrique sur plusieurs niveaux. Votre équipe de nettoyage incorpore deux cyborgs équipés d'une batterie, d'un écran de force et d'une panoplie d'armes que vous ferez évoluer au fur et à mesure. Les objets peuvent être récupérés et échangés : cela ajoute une dimension "jeu de rôles". En outre, on pourra contrôler en même temps les cyborgs, ou séparément en programmant l'un des petits gars en défense, ou couverture automatique. C'est limité, mais bienvenu. Enfin, Total Mania peut se jouer à deux en réseau en deathmatch (une seule version du soft est nécessaire).

IANSOLO

+ Intro.
+ Musique.
− Peu de variété des actions.

INTÉRÊT	TECHN.	DESIGN
75	85	75

◀ Des décors variés, des missions un peu répétitives...

Test

■ DÉVELOPPEUR PAYS **PAPA TANGO ANGLETERRE** ■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ CONFIG MINI **FLIGHT SIM 5.1**
■ TEXTES **VF**



FS FX Upgrade

Add-on - Joueurs confirmés - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Voilà de quoi améliorer les visuels de FS 5.1 en attendant FS 6. Mais ce que ce logiciel propose, on peut le trouver aussi sur Internet

Vous pensiez que Flight Simulator 5.1 était la plus belle chose du monde. Et puis le temps passant, vous vous dites que tout ça peut être amélioré ? C'est aussi ce que s'est dit Papa Tango qui propose, avec ce produit, des textures de meilleures qualité, des sons, un tableau de bord pour Boeing et justement, ça tombe bien - si j'ose dire - une flopée de 737. Sympa pour améliorer Flight Sim, mais les spécialistes préféreront se tourner vers les nombreux fichiers disponibles dans le domaine public. Attention, l'installation du tableau de bord et des appareils risque de poser des problèmes aux néophytes.

Moulinex





■ AVENTURE ■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2-75, 8 MO RAM DOS 5.0- VLB
■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DEVELOPPEUR INTELLIGENT GAMES ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX FRANÇAIS 1 JOUEUR





Décidément, ce pauvre Graal ne sera jamais tranquille, puisque longtemps après lui avoir chatouillé les oreilles avec Indiana Jones, vous voici de nouveau lancé à sa recherche. Ambiance assurée.

Azrael's Tear



Aventure - Joueurs confirmés - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Azrael's Tear est un jeu d'aventure qui ne possède qu'un seul gros défaut : son moteur 3D. Pour le reste, les joueurs courageux trouveront là un soft attachant grâce à son superbe graphisme et à son ambiance très prenante.

La dernière fois que votre misérable serviteur est parti à la chasse au Saint Graal, c'était aux commandes d'Indiana Jones sur ST. Le temps passe... Aujourd'hui c'est dans un tout autre contexte que vous allez tenter de mettre la main sur la coupe sacrée, puisque l'action se déroule en l'an 2000 et des brouettes. En ces temps éloignés, votre occupation professionnelle est plutôt contestable, puisque vous n'êtes qu'un méprisable voleur. La chourre, c'est votre truc. Mais attention, vous êtes un gredin de haut niveau, et cela fait belle lurette que de piquer les tranches de jambon sous vide à Auchan ne vous amuse plus du tout. Cette fois, vous êtes sur le point de commettre le larcin de votre vie, car vous allez traîner vos guêtres dans les fouilles archéologiques du temple d'Aeternis, ce dernier étant fortement soupçonné de renfermer le Graal. La légende veut que celui qui boira dans cette coupe possèdera la jeunesse éternelle, mais sans les problèmes d'acnée. Fortement attiré par cet aspect des choses, vous avez donc revêtu votre plus belle combinaison et pénétré dans l'enceinte du site secret. Flippe flippe.







Comme vous n'êtes pas un débutant, vous avez pris la précaution d'emporter avec vous un matériel sophistiqué afin de déjouer les nombreux pièges dressés entre vous et le trésor. C'est ainsi qu'un ordinateur de bord vous donnera des renseignements sur certains objets, ou bien vous indiquera comment fonctionnent certains mécanismes.

Pas mal, pour un slide...

Autant vous dire tout de suite que le quidam habitué à la rapidité d'un Duke Nukem ou d'un Quake va se sentir pour le moins dépaysé, pour ne pas dire plus. Cela est d'autant moins excusable, que la fenêtre 3D n'occupe que la moitié de l'écran, et que même dans la résolution la plus basse l'affichage n'est toujours pas fluide sur un Pentium 120. Heureusement que le graphisme rattrape tout cela, car les lieux que vous allez visiter sont tout bonnement superbes (en S-VGA). La sensation de profondeur est également agréable, et le fait de pouvoir tourner la tête dans toutes les directions ne fait que renforcer cet aspect. Attendez-vous à passer de longues heures de recherches car les énigmes sont d'un niveau moyennement accessible. Il vous faudra de temps à autre discuter avec quelques Templiers ou autre fantômes. En fait, à part le moteur 3D que l'on peut aisément qualifier de merdique, daubesque et arriéré, Azrael's Tear est une aventure très prenante. Cela sent le gâchis, moi je dis.

Fishbone

+ Le graphisme en S-VGA
+ L'ambiance
- Le bûcher pour les programmeurs du moteur 3D
- L'ergonomie moyenne

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70	90	83

■ CONFIGURATION MINIMUM 68040, 8 MO DE RAM (16 MO POUR POWERMAC), CD-ROM 2X, ECRAN 13", 30 MO DE DISQUE DUR ■ TEXTES ET VOIX VO
■ NBRE DE JOUEUR 1 ■ EDITEUR SIERRA ■ DÉVELOPPEUR SIERRA/USA

Phantasmagoria

Aventures - Joueurs débutants
Mac CD Rom



EN DEUX MOTS

Phantasmagoria est un jeu agréable, surtout pour les amateurs de gore. Dommage qu'il y ait si peu de choses à faire et qu'il soit nécessaire de jongler avec les CD.

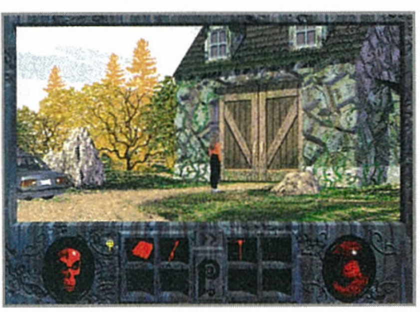


Dans ce jeu, vous incarnez Adrienne. Oui, une héroïne. Votre mari et vous venez d'emménager dans votre nouvelle maison. Mais attention, il ne s'agit pas vraiment d'une petite maison de campagne, mais plutôt d'une grande bâtisse, avec son jardin, sa serre, sa grange, ses nombreuses chambres, et... ses mystères. À peine arrivée, vous décidez donc de commencer l'exploration des lieux.

Avec ses 7 CD, Phantasmagoria est plus proche du film interactif que du véritable jeu d'aventure. Vous dirigez votre personnage en cliquant sur le lieu vers lequel vous voulez aller, ou vers l'objet que vous voulez utiliser. Votre personnage est en incrustation vidéo dans des décors photo-réalistes. Chacun des sept chapitres commence par une séquence vidéo d'introduction, de qualité moyenne, puis c'est à vous d'agir. Lorsque vous passez d'un lieu à un autre, votre personnage fait deux pas puis vous vous retrouvez à l'écran suivant. Ça n'est pas très naturel, mais finalement ça permet d'aller plus vite. De plus, après chaque déplacement ou action, votre personnage se fige au garde à vous. C'est pratique pour les enchaînements d'actions, mais ça donne un aspect bizarre.

La particularité de Phantasmagoria est d'être constitué de quelques séquences particulièrement gores, fortement déconseillées aux âmes sensibles. Il est heureusement possible d'utiliser un mode "censuré" (avec une protection par mot de passe), qui pixellise les scènes gores, mais qui laisse néanmoins imaginer ce qui se passe grâce aux effets sonores particulièrement croustillants. La musique, gothique à souhait, est tout aussi réussie.

Tibérius



▲Adrienne devant la grange. En bas, l'interface. À gauche l'icône d'aide, l'inventaire ; au milieu les options, et à droite l'icône permettant d'observer un objet de l'inventaire.

+ La possibilité de censurer les scènes trop gores
+ L'ambiance sonore
- Plus proche d'un roman interactif que d'un jeu d'aventure
- On joue au grille-pain avec son lecteur de CD

TECHN. 60 | DESIGN 85 | INTÉRÊT 80



■ FLIPPER ■ MACHINE MAC CD ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM 68040 À 33MHZ, 4 MO À 15 MO DE RAM CD-ROM 2X, ECRAN 13", 256 COULEURS OPTIMISÉ POWERMAC. ■ EDITEUR EMPIRE ■ DÉVELOPPEUR EMPIRE ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX : V.O 4 JOUEURS





Si certaines catégories de jeux sont absentes sur Mac, ce n'est pas le cas des flippers. La qualité s'est améliorée au fur et à mesure, mais The Web atteint un niveau inégalé jusqu'alors.

Pro Pinball The Web

Flipper - Tous Publics - Mac CD Rom



▲ C'est dans ce trou que vous irez chercher, entre autres, les missions (image extraite du slide-show).

EN DEUX MOTS

D'une réalisation impeccable, d'une jouabilité extraordinaire, Pro Pinball - The Web laisse loin derrière lui tous les autres concurrents. Un must à avoir absolument.

S'il n'offre qu'un plateau de jeu, The Web n'en est pas moins paramétrable à souhait. Vous avez ainsi le choix entre 6 vues, en fonction desquelles vous aurez un plateau plus ou moins large, 3 qualités de son, 2 niveaux de détails, trois résolutions (640 x 480, 800 x 600 et 1 024 x 768). Vous pouvez bien sûr programmer vos touches, y compris celles permettant de faire bouger le flipper à droite ou à gauche (mais attention au tilt !). Il est également possible de le pousser vers l'avant, histoire de le secouer un peu.

Vous pouvez jouer en 256 couleurs, mais aussi en milliers de couleurs. Dans ce cas, le graphisme du plateau est d'une finesse extrême, surtout bien sûr pour les dégradés. Attention, pour jouer dans une résolution élevée et en milliers de couleurs, il vous faudra suffisamment de mémoire ; mais sur un 20", on en a vraiment plein les mirettes. Si la mémoire n'est pas suffisante, certains sons ne seront pas joués. À ce propos, les bruitages sont nombreux et The Web est très bavard. C'est très pratique dans la mesure où il annonce les éléments que vous avez activés, ce qui évite finalement d'avoir à jeter un œil pour savoir où vous devez aller. Le son, quant à lui, est de qualité CD : ce sont en effet des pistes audio qui sont utilisées. L'autre intérêt de ce système est que ça ne ralentit absolument pas le jeu. Enfin vous avez même la possibilité d'afficher un "slide show", qui vous fera voir de près certains détails de flippers à l'aide de superbes images 3D. De un à quatre joueurs peuvent s'affronter.

Un réalisme à tomber

Le plateau est composé de deux éléments : la partie principale et un afficheur orangé comme on en voit sur les flippers actuels. Afin d'obtenir des missions à accomplir, il vous faut viser dans le trou central. C'est d'ailleurs également à cet endroit que l'on collecte le Jackpot lors des multi-balles. Chaque mission vous est expliquée sur l'afficheur. Il s'agit ensuite de bien viser – que ce soit sur les cibles, les bumpers, et autres objectifs – et de terminer avant la fin du compte à rebours. Il y a même un mini-jeu qui se déroule dans l'afficheur, dans lequel il vous faudra abattre des mines tout en collectant les bonus. Bien sûr, tous les ingrédients d'un bon flipper sont dans The Web : extra-ball, loterie, cibles, rampes, bumpers et autres multi-balles. Et puis il y a les petits détails qui tuent, comme le bruit d'accélération lorsque l'on active les flips avant de lancer la balle, et les animations qui défilent en permanence dans l'afficheur ; et même le reflet du plateau dans la bille ! Mais surtout, le réalisme de la balle est saisissant. Pour peu, en fin de partie, on mettrait presque 10 francs dans le Mac pour rejouer.

Tibérius

+ Les plus, le graphisme
+ La musique CD, le réalisme
+ Les détails qui tuent
- Un seul plateau

TECHN. 90 DESIGN 90 INTÉRET 90

■ CONFIGURATION MINIMUM **68040 À 33 MHZ 8 MO/RAM (16 MO/POWERMAC) CD-ROM 2X ÉCRAN 13" 256 COULEURS, 20 MO DE DISQUE DUR. OPTIMISÉ POWERMAC.** ■ EDITEUR **SIERRA/ETATS-UNIS** ■ DÉVELOPPEUR **SIERRA** ■ NBRE DE JOUEUR **1**

Space Quest 6

Aventure - Tous joueurs - Mac CD Rom





EN DEUX MOTS

Les amateurs de la série apprécieront ce nouvel épisode. Les autres découvriront qu'être un héros spatial malgré soi n'est pas de tout repos.

Dès le début, les ennuis commencent. Un robot vous a téléporté sur la planète Polysorbate LX, mais vous vous retrouvez à moitié enfoui dans le sol ! Heureusement qu'un androïde passait à portée de main pour vous sortir de là, contre son gré d'ailleurs. Ensuite, vous pouvez commencer à explorer la ville (petit conseil au passage : ramassez la carte d'identité sur la ferraille du vélo à côté de votre point d'arrivée). Bien sûr, le quartier n'est pas très fréquentable, et vous traînerez donc dans un bar louche où vous essayerez d'arrêter une espèce de Terminator, dans une salle de jeu où vous pourrez affronter un adversaire de taille à Stooge Fighter III (un vrai jeu de baston !), ou encore dans un hôtel dont la décoration est tout droit sortie de Blade Runner.

Le graphisme en haute résolution est relativement clair et détaillé. L'interface est simple, comme toujours chez Sierra. En revanche, trouver les objets n'est pas toujours une mince affaire. En effet, il arrive que l'endroit où il faille cliquer se résume à une poignée de pixels, parfois tapis dans l'ombre.

Tibérius

- **+** L'histoire se suit avec plaisir et l'humour est omniprésent
- **+** Les voix, les bruitages et le graphisme
- **−** Le repérage des petits objets est parfois difficile
- **−** Les scrollings sont un peu lents (mais désactivables)

TECHN. **75** DESIGN **82** INTERET **85**



■ CONFIGURATION MINIMUM **MAC 68030, 4 MO DE RAM (256 COULEURS) 6 MO DE RAM (25 000 COULEURS)**
■ EDITEUR : **NEW WORLD COMPUTING** ■ DEVELOPPEUR **NEW WORLD COMPUTING INC USA** ■ NBRE DE JOUEURS **6 MAX**

Chaos Overlord

Boardgame - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS

Parmi les grands regrets : la pauvreté du gameplay, l'absence d'un quelconque humour et l'impossibilité totale de faire autre chose qu'envahir, défendre et rebelote.



Chaos Overlords ressemble à s'y méprendre à un pendant stratégique de Syndicate. Là où bullfrog ne nous offrait que de l'action, Chaos Overlords a pris le parti de nous faire passer derrière le rideau, là où le crime se concocte. Le terrain de jeu, sorte d'échiquier de 8 sur 8, représente une ville que nous appellerons, faute de mieux, Kesta-City. Le but variant légèrement selon l'orientation choisie par votre personnage (élimination, diplomatie, etc.) sera toujours plus ou moins de contrôler l'ensemble de la carte. Dans chacune des cases se trouvent trois bâtiments (hôpital, entrepôts, bars de strip et des tas d'autres) qu'il vous faudra contrôler pour qu'ils vous rapportent des avantages ou des bonus qui vous aideront à progresser et à réaliser votre rêve : devenir roi de l'univers ou de l'épicerie du coin, c'est selon. Aidé par des gangs que vous allez recruter, équiper et envoyer au feu, vous devrez essayer de vous approprier les secteurs neutres ou ennemis tout en consolidant les vôtres. Lorsque l'un de vos sbires arrivera dans un nouveau secteur, une douzaine d'options lui seront offertes : pots de vin, pillage, attaque d'un groupe ennemi, recherche de nouveaux équipements, discréditation du chef du coin. C'est ainsi que tant bien que mal vous essaierez de vous étendre le long d'un territoire qui subira les attaques des adversaires.

Peut-être qu'après une dizaine d'heures de jeu, ce soft vous apparaîtra comme lassant voire même d'une fadeur mortelle. Peut-être même que le fait de l'avoir payé plus de 200 francs vous restera en travers de la glotte. Quoi qu'il en soit, c'était une tentative suffisamment intéressante pour la saluer.

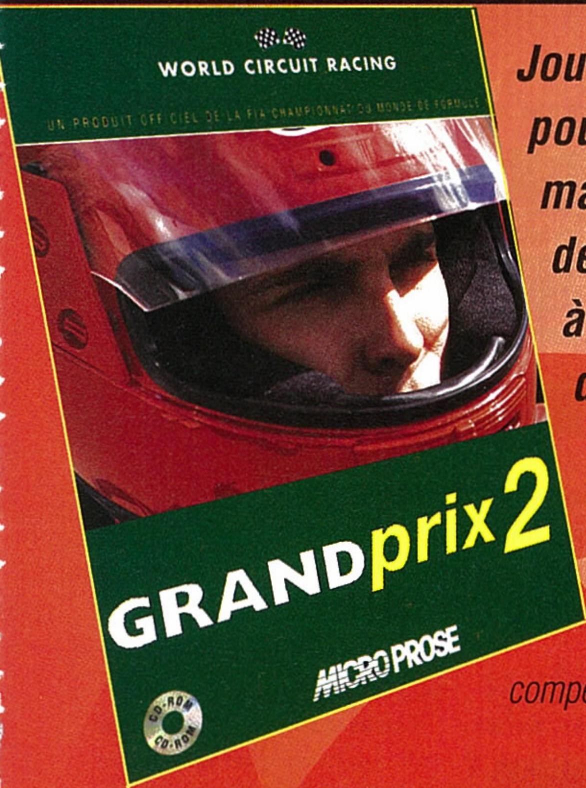
Bob Arctor

- **+** Le concept.
- **+** Le graphismes en 16 bits
- **−** La curieuse impression de perdre son temps

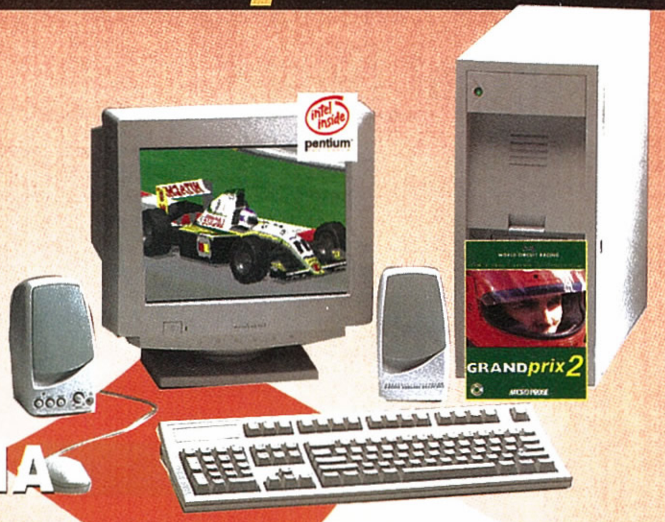
TECHN. **79** DESIGN **85** INTERET **75**



CONCOURS GRAND prix 2



Jouez avec nous pour la dernière manche de la saison 96 de F1 et gagnez, à l'issue de vos mois de participation, le



PC MULTIMEDIA 166 Mhz (Processeur Intel® Pentium™)

ainsi que de nombreux lots.

Pour participer ce mois-ci, il vous suffit de nous envoyer vos pronostics sur la compétition du mois d' octobre. Les prix seront distribués aux scores les plus élevés(1).

CE MOIS CI, GAGNEZ 1 AUTO-RADIO PHILIPS :

combiné radio/cassette et changeur CD



- 2ème prix : 1 radio-cassette laser PHILIPS.
- du 3ème au 5ème prix : 1 sac de voyage BENETTON FORMULA 1.
- du 6ème au 10ème prix : 1 CD audio de votre choix.
- du 11ème au 20ème prix : 1 boîte de 6 verres à cocktail UBI SOFT.

16ÈME MANCHE
GRAND PRIX DU JAPON
CIRCUIT DE SUZUKA, 13 OCTOBRE

CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS

1/................................./.................................
2/................................./.................................
3/................................./.................................
4/................................./.................................
5/................................./.................................
6/................................./.................................

Félicitations aux gagnants de notre 2ème édition (Espagne, Canada, France).

1er prix : 1 appareil photo étanche KONICA : BERTRAND Thomas (54)
2ème prix : 1 parka FERRARI de la collection F 1 : CARPLIER Christophe (95)
3ème au 5ème prix : 1 blouson MICROPROSE : VIGNE Stéphane (35), FRANQUIN Olivier (25), BRESEON Sylvain (49)
6ème au 10ème prix : 1 livre illustré d'images inédites sur la vie d'Ayrton Senna : FOUTEL Stéphane (45), CHICHE Sam (91), MARCHAND Xavier (51), VAN THONG Jean Pierre (34), GRIMM Gérard (67)
11ème au 20ème prix : 1 casquette GRAND PRIX 2 : AVISSEAU Chantal (28), VILLATTE Hervé (28), DUCHIRON Florian (95), BELLE Mathieu (57), DE BASTOS Jean Charles (77), LEVESQUE Jean Michel (53), ALLOUCHE Sébastien (78), DENYS Fabien (59), DUVAQUIER Alain (31), KUBINA Damien (54)

(1) Pour le décompte des points et la liste des lots, reportez-vous à la double page annonçant l'opération dans le JOYSTICK d'avril ou sur le Minitel 3615 Ubi Soft (1,27F/mn), où vous pourrez également consulter toute notre gamme de produits, nos astuces et nos news.
Retournez vos pronostics en mentionnant votre nom et votre adresse sur carte postale à Joystick, concours Grand Prix 2, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy cedex .

Le règlement est déposé chez maitre Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à Promotion JOYSTICK, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois cedex (remboursement du timbre sur simple demande). Retrouvez les pronostics de la rédaction de JOYSTICK sur le 3615 JOYSTICK (1,27F/mn). La date limite de participation est fixée au 30 septembre 1996, le cachet de la poste faisant foi.

Ubi Soft   joystick LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO   MICROPROSE Seriously Fun Software

En bref

■ DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE ETATS-UNIS ■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ TEXTES ANGLAIS, 8 JOUEURS ■ CONFIG MINI 486 DX2-66 8 MO RAM, WINDOWS 95

Final Doom

Action - tous joueurs - PC CD Rom



Doom n'est pas mort, du moins c'est ce que pensent les gens d'Id Software. Final Doom est la version Windows 95 de la bête, ce qui a pour principal avantage de pouvoir éclater du stremon en S-VGA, et surtout de pouvoir se connecter en IPX sans se prendre la tête. De plus, le moteur a été accéléré, ce qui, sur un Pentium correct, vous donnera une animation en 640 x 480 pratiquement fluide. Cette nouvelle édition comporte 64 niveaux tirés des WAD Plutonium et TNT, mais il faut bien reconnaître que la surprise n'est plus au rendez-vous. Idéal pour les nostalgiques ou pour les employés de la Sécu.

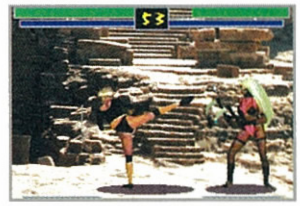
Fishbone

TECHN. 87 | DESIGN. 82 | INTERET 77

■ DÉVELOPPEUR ATLANTEAN INTERACTIVE ■ EDITEUR ATLANTEAN INTERACTIVE ETATS-UNIS ■ CONFIG MINI 486 DX2 66

Cat Fight

Baston - débutants - PC CD Rom sous Windows



Cat Fight est une pauvre copie de Mortal Kombat avec des gonzesses censées êtres supersexy en ninjas de la mort. Mais non, ce sont toutes des thons, peut-être même des mérous des profondeurs, mais faudrait les voir à poil pour se prononcer avec certitude. Pour gagner, maintenez enfoncée la touche "Q" ; elle déclenche en boucle votre pouvoir spécial. Voilà. À vous les high-scores.

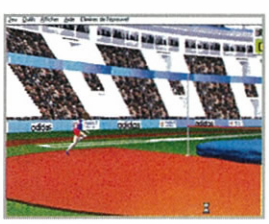
Monsieur pomme de terre

TECHN. 75 | DESIGN. 50 | INTERET 15

■ DÉVELOPPEUR INTERACTIVE MAGIC ■ EDITEUR FUNSOFT ■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ CONFIG MINI 486/66DX

Daley Thompson's World Classe Decathlon

Simulation de sport - tous joueurs - PC CD Rom



Sale métier sportif. On se gâche la jeunesse à s'entraîner, on se déforme le corps, on se gave de drogues qui n'ont même pas d'effets rigolos. Bref, c'est une horreur. Tout ça pour finir aigri, prof de tennis ou gérant d'une boutique Go Sport. Les plus chanceux vendent leur nom à des jeux vidéo pour payer le sport-étude à leurs enfants. Pauvres mômes ! Je ne sais pas si Daley Thompson a vu le jeu sur lequel sa tronche est imprimée, mais j'espère au moins que ça lui a rapporté beaucoup de sous. Dix épreuves - normal, c'est le Decathlon. Toutes les épreuves sont molles. Unique interaction, cliquer de temps en temps, pour sauter, bomber le torse, courir. Pas de "tapoti" frénétique sur le clavier. Juste un petit clic de temps en temps. Pourtant le jeu est joli à regarder, mais gluant au touché.

Monsieur pomme de terre

TECHN. 50 | DESIGN. 80 | INTERET 40

■ DÉVELOPPEUR LUCAS ART, ETATS-UNIS ■ EDITEUR LUCAS ART ■ CONFIG MINI 386/33 WIN95, WIN3.1 ■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Indiana Jones and his Desktop Adventure

Jeu d'aventure de bureau - occasionnels - disquette



LucasArt voulait proposer une alternative aux habituels jeux de daubes livrés avec les divers Operating systems. Le but avoué : pouvoir se détendre avec des mini-scénarios d'une demi-heure entre deux parties d'Excel© . En fait d'aventures, nous avons droit à un ersatz de Ali Baba, sorti il y a 15 ans sur Apple 2. Des énigmes inintéressantes et lourdingues (voler statue de jade, la remettre à Paulo qui vous donne une couronne, la remettre à votre vieux pote Marcus à la sexualité indéterminée, qui vous demandera de la rendre au Roi des poulpes...), et ainsi de suite. Il vous faudra faire courir le petit Indy (souffre-douleur de son LEP d'Archéologie) d'un bout à l'autre du terrain, car à chaque énigme résolue, un curieux hasard fait que la suivante se trouve dans la case la plus éloignée. Quant à la qualité du design, on regrette que ILM se soit totalement désintéressé des effets spéciaux, ainsi que l'absence d'une bande- son en THX.

Bob Arctor

TECHN. 70 | DESIGN. 63 | INTERET 56

■ DÉVELOPPEUR BYRON PREISS MULTIMÉDIA ■ EDITEUR CIC ■ CONFIG MINI PENTIUM 75, SOUS WINDOWS ■ TEXTES VOIX ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1

Chroniques Martiennes

Aventure - passionnés - PC CD Rom



« Chroniques martiennes » (le bouquin) est un chef-d'œuvre, et je ne permets pas qu'on nous inflige pareille multi-chose insultante pour la mémoire de Ray Bradbury (l'auteur du bouquin). C'est une aventure. Ça me rappelle du mauvais Apple II, la vidéo en plus. Et ils en abusent (Byron..., etc.), des vidéos. C'est très lent, mal programmé, laid, pompeux, l'ergonomie est hérétique, et puis c'est buggé aussi. Oui, tout ça. Unique point positif, anecdotique : la musique est très réussie.

Monsieur pomme de terre

TECHN. 10 | DESIGN. 20 | INTERET 30

■ DÉVELOPPEUR INTERPLAY USA ■ EDITEUR MACPLAY ■ CONFIG MINI POWERPC 601 25 MO DE DISQUE DUR, 10 MO DE RAM (24 MO CONSEILLÉS), CD 2X, 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC.

Descent II

Arcade - tous joueurs - Mac CD



Au sommaire de ce second épisode, quelques vidéos, de nouvelles armes (dont des missiles guidés), de nouveaux robots ennemis à l'intelligence améliorée (par exemple, ils vous attaqueront par derrière ou se cacheront après vous avoir tiré dessus), des guide-bots qui chercheront pour vous les clés ou l'ordinateur central, un afterburner pour aller encore plus vite, quelques nouvelles textures, des options réseau, musiques et bien sûr 30 nouveaux niveaux. Pas grand-chose d'exceptionnel donc, si ce n'est un moteur de jeu un peu plus rapide.

TECHN. 90 | DESIGN. 75 | INTERET 80

Soluce

Voici la soluce de Ripper, comme l'indique fort exactement son titre d'ailleurs. Bon, on ne va pas épiloguer cent sept ans, c'est une soluce.

Remarque: dans cette solution, tous les combats et énigmes sont résolus au niveau Medium. Certains codes changent suivant le niveau de difficulté.

Prologue

Parlez à Magnotta et Karl. Ensuite regardez l'ordinateur. Regardez la tasse cassée et scannez-la. Utilisez votre PEC et remettez les morceaux de tasse. Quand vous aurez fini, vous pourrez lire sur la tasse: SALISBURY

Acte 1

Police: Parlez à Brannon, puis rendez-vous dans le bureau de Magnotta. Scannez les deux rapports sur son bureau et lisez-les. Quand Magnotta arrive, parlez-lui. Allez dans le bureau des pièces à conviction, parlez au type. Pour obtenir de voir les objets, parlez-lui de façon autoritaire. Dans la boîte, il manque le PEC de Catherine. Retournez parler à Magnotta.

Centre Tribeca: Parlez à la réceptionniste. Montez et parlez au Dr Burton et au Dr Cable. Regardez l'hologramme et la photo de l'éventreur. Descendez à la morgue et parlez à Farley. Regardez les 3 corps.
Salle de rédaction: Parlez à Ben Drodds. Lisez le mot de Catherine et regardez son carnet d'adresse. Utilisez l'ordinateur et téléinfiltrez-vous.
Cyberspace: Lisez le Virtual Herald. Allez à la bibliothèque, prenez la liste de call-numbers. Parlez à la libraire. Le call-number de R-Stein est : HC2021R.
Appartement de Catherine: Regardez : l'inscription sur la canne, la carte d'anniversaire, la carte des constellations. Catherine est née en février, donc elle est du signe des Poissons. Avec les cristaux, vous devez reconstituer la constellation des Poissons (vue sur l'affiche). Voilà l'emplacement des cristaux :

Ligne	Colonne
1	3
2	1
3	4,8
4	6
5	2,9
6	4
7	7,9
8	5

Regardez le livre frappé par la lumière.
Tabac de Soap: Parlez à Soap. En partant, à droite, regardez le livre d'informatique et scannez-le.
Demeure des Wafford: Parlez à Covington Wofford. Il y a 3 énigmes à résoudre dans la maison.
Bille dans le labyrinthe: La bille doit arriver en bas à droite. Les boutons 1 et 4 doivent être enclenchés.



1er coup: 1, 3, 6
2e coup: 3 et 6 éteints, 4 enclenché.
Prenez l'ampoule.

Caisse enregistreuse: En montant les escaliers, vous remarquez une plaque. Il y a un chiffre sur le bas de cette plaque: 2 X 255127,5. Faites le calcul (510 255). les chiffres qui apparaissent sur la caisse enregistreuse doivent être 5 - 10 - 25 - 5. L'ordre des boutons est 2 - 3 - 4 - 2. Prenez l'ampoule.
Horloge: Dans la chambre des deux frères. Sur le meuble entre les deux lits se trouve une Horloge cassée. Elle indique 2h35. En bas, chaque horloge symbolise un pays. Pyramide: Égypte. Coucou: Allemagne. Réveil: USA. Regardez le poster à côté, utilisez les fuseaux horaires, en partant de 2h35 pour les USA (à New York). Et vous obtiendrez: USA: 14h35, Allemagne: 8h35, Égypte: 9h35 PM. Prenez l'ampoule. Utilisez les trois ampoules sur la table aux ampoules près de Wofford, et appuyez sur l'interrupteur. Sur l'écran, vous lisez VULCAN. Passez dans le cyberspace avec l'ordinateur de Wofford.
Cyberspace: Allez au puits de Catherine. Code: HOROSCOPE. Détruisez le torse égyptien et prenez le journal. Pour ceux qui n'aiment pas les jeux de tir, tapez ARCADE au début du combat. Prenez le journal. Allez au puits de Wofford. Code: VULCAN. Regardez la maquette. Sortez du cyberspace.
Café du champ: Parlez à Gambit Nelson et au barman. Commandez une bière.
Planque d'Eddie le faucon: Parlez à Twiy. Pour qu'il vous réponde, fâchez-vous.

Salle de rédaction: Parlez à Ben.
Cyberspace: Allez au puits de Falconetti. Code: CIRCUS MAXIMUS. Parlez à Falconetti. Parlez-lui de POWELL. Vous serez plongé dans un jeu de tir. Pour réussir, vous devez faire plus de 30 000 points. Les bons personnages sont souvent sombres, les mauvais sont squelettiques et armés. Leurs places sont toujours les mêmes, vous devriez donc passer cette épreuve au bout de quelques essais.

Acte 2

Centre Tribeca: Parlez à la réceptionniste. Montez. Parlez au docteur Burton et à Eddie. Vous avez besoin de plus d'informations concernant l'éventreur. Descendez à la morgue et parlez à Bob.
Station de police: Parlez à Brannon. Magnotta arrive et pose sa carte magnétique. Prenez-la. Allez à la salle d'interrogation et regardez Magnotta avec 2 suspects différents. Allez à la salle des archives et utilisez la carte de Magnotta sur la fente. Lisez le dossier.
Appartement de Catherine: Regardez le livre touché par la lumière. Au-dessus, un mot reste lisible: SCORPION. (Au niveau facile le mot de passe est TUEUR; en mode difficile c'est CIGARE). C'est le code de décryptage du journal. Lisez-le. Pour ouvrir le livre, étudiez bien le 3e paragraphe du journal. Le code est (en partant du haut) 1 - 5 - 5 - 3 - 6 - 2. Prenez le disque et utilisez-le sur l'ordinateur de Catherine. Une équation

PER

apparaît. 46 X 2 / 7 inv = 5.
Salle de rédaction: Il y a une calculatrice sur le bureau de Catherine. Entrez l'équation comme ceci:
46 "au carré" / 7 inv = 5. Prenez les taupes.
Station de police: Mettez une taupe dans les cigares de Magnotta, sur son bureau.
Centre Tribeca: Parlez à la réceptionniste. Prenez la carte à sa gauche. Allez à la porte fermée au même étage que la salle de réanimation. Utilisez la carte. Dans le bureau, allez vers le crâne. Prenez un œil et remplacez-le par la 2e taupe. Regardez le livre et scannez les feuilles sur son bureau.
Gymnase: Parlez à la réceptionniste. Regardez les adresses et parlez au Dr Burton.
Université: Parlez au Prof Bech. Allez voir le panneau. Vous devez remettre les feuilles en ordre. Chacune d'entre elles contient d'une façon ou d'une autre un numéro. L'ordre des feuilles est 4 - 50 - 14 - 42 86. La phrase est: "WEB RUNNERS, the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month".
Entrepôt: Parlez à la fille, regardez les photos. Le code pour rentrer est le même que les feuilles: 4 - 50 - 14 - 42 - 86.

Salle de rédaction: Parlez à Ben.
Cyberspace: Allez au puits des explorateurs du réseau. Code: ANACHRONY STATION. Pour le puzzle, il va falloir vous débrouiller ou taper "ZZTOP". Regardez les écrans. Vous allez recevoir un message de Stéphanie Jordan en vous déconnectant. Allez à l'entrepôt, observez. Il manque une photo.
Gymnase: Parlez au Dr Burton.
Planque d'Eddie le faucon: Parlez à Falconetti.
Police: Parlez à Brannon et Magnotta.
Centre Tribeca: Allez à la morgue. Parlez à Bob. Pour réparer l'ordinateur, utilisez le manuel de chez Soap. Dans l'ordre où sont rangées les pièces au départ, donnez leur une lettre de A à P. Les emplacements sont:
Ligne 1: K, D
Ligne 2: E, H, M, P, F
Ligne 3: A, J, G, O, N
Ligne 4: I, L
Ligne 5: B, C
Vous vous trouverez devant une porte à serrure vocale. Regardez les notes de Catherine. Allez voir SOAP. Allez à la bibliothèque virtuelle. Parlez à la bibliothécaire. Allez voir le Dr Burton au gymnase et faites-la parler. Les mots à utiliser pour ouvrir la porte sont "this is Dr Burton. Open up". Utilisez cette phrase devant la serrure vocale.
Labo secret: Regardez le corps de Stéphanie Jordan. Regardez le petit film puis allez vers le singe. Pour obtenir quelque chose de lui, les trois boutons glissants doivent être placés ainsi:
1 environ 1/4 vers le bas
2 environ 3/4 vers le bas
3 environ 1/2 vers le bas
Si le singe a mal ou vous dit: "hunger, pain...", vous n'êtes pas bon. Il doit dire: "she can kill others like me without touching them in cyberspace". Regardez à nouveau le journal de Catherine.
Cyberspace: Allez au puits secret d'Eddie. Code: LEATHERAPRON. Résolvez le puzzle. Regardez les feuilles sur le bureau.
Gymnase: Parlez au Dr Burton.
Police: Parlez à Magnotta.
Centre Tribeca: Allez voir Catherine. Infiltrez-vous et parlez-lui. Regardez la photo du tueur et parlez à Cable. Farley va vous envoyer un message. Allez au café du champ.

Acte 3

Appartement de Magnotta: Regardez à gauche de la porte. Vous voyez un circuit à 6 chiffres. Divisez chaque chiffre par 4. Vous aurez ainsi la combinaison pour rentrer (elle change à chaque fois). Entrez et scannez le journal de Catherine.
Cyberspace: Allez au puits de Falconetti. Regardez le livre à gauche. Vous devez arranger les 14 titres afin qu'ils correspondent aux paroles de l'éventreur.

'I keep hearing..." = home repair
" I have longed..." = Auto racing
" That take..." = Epileptic
" I'm down on..." = Neo new age
" Grand work..." = Earn thousand
" I gave the lady..." = Duchess
" How can they..." = Fly fishing
" I love my work..." = Phoenix
" You will soon hear..." = Role playing
" I saved some..." = Hemorraging
" Red Ink..." = Deficit
" The next job..." = Van Gogh
" I keep this letter..." = Keeping sharp
" Good luck..." = Rabbits foot

Écoutez l'échantillon sonore en sortant du cyberspace.
Centre Tribeca: Parlez à Cable. Quelles dates rentrer ? Entrez dans l'ordinateur toutes les dates que vous trouverez sur les premières pages du Virtual Herald. Reparlez à Cable. Allez parler à Catherine.
Banque: Le code pour ouvrir le coffre est caché dans le carnet d'adresses électronique de Catherine: 18 - 56 - 21.
Cyberspace: Allez au puits de Cain. Code: DIGITAL EDEN (pour pouvoir accéder à ce puits, il faut parler à Soap). Allez au puits d'Isis. Code: PSY BARD.
Glace: Vous pouvez sélectionner 26 caractères. Le vautour est le A. A. Partez de là, suivez l'ordre de l'alphabet. Décryptez la tablette. La phrase est:
SHELTER NOOSE MOUTH QUAIL FOLDED CLOTH. Le mot obtenu grâce à cette phrase est HORUS.
Arme1: Code: PEGASUS. Le jeu d'échecs est particulier. Vous devrez essayer plusieurs fois avant de gagner. Vous disposez de: 3 lutins, 2 chevaliers, 1 roi.
Si un lutin en tue un autre, il grossit et peut alors attaquer les chevaliers adverses. Vos 2 chevaliers sont inactifs tant que vos chevaliers sont en jeu. Essayez de conserver vos chevaliers. Utilisez-les sur le roi adverse. Protégez votre roi. Au 1er coup, déplacez votre roi sur la gauche, pour obliger l'ordinateur à avancer. Si après des centaines d'essais vous n'avez toujours pas réussi, tapez :" ASPIRIN" pendant le jeu.
Arme2: Code: ORESTES. Combat: visez l'œil bleu.
Arme3: Code: ODYSSEUS. Combat: visez l'œil rouge.
Allez au puits de Berman. Code: BERMAN4
Glace: Vous devez avoir 3 code-barres identiques retournés en même temps. Regardez les feuilles. Retournez au puits de Cain et parlez-lui. Allez au puits antiviral. Code: EXTERMINATOR.
Glace: Vous devez aller sur la tête de mort pour recevoir le programme anti-viral. Vous avez quatre mouvements: G = gauche, D = droite, A = avancer et R = reculer.
L'ordre des mouvements est:
G - A - G - A - A - G - A - D - D - A - R - A - D - G - D - A - A
Police: Parlez à Brannon.
Café Duchamp: Parlez à Gambit et à Hamam.
Cyberspace: Allez au puits Warp. Code: WARP. Regardez les records du jeu de Jack l'éventreur.
Salle de rédaction: Parlez à Ben. Scannez l'éditeur audiovisuel et analysez la photo.
Planque d'Eddie le faucon: Parlez à Falconetti. Vous recevrez un message de Cable. Allez le voir au centre Tribeca.

N'OUBLIEZ PAS DE SAUVER AVANT DE VOUS CONNECTER !

Whitechapel: Ecoutez les paroles de la chanson et placez des cartes dans l'ordre donné par les paroles: saisons, peur, moisson, vent, soleil, pluie.
Pour tuer l'éventreur, faites appel à votre intuition. La solution est différente à chaque fois. Bonne chance !

Solution par Nicolas MITTON.



O, joie ! Toute publication est rémunérée. Un CRACK vous rapportera 50 F et une SOLUCE complète 300 F. Profitons-en pour rappeler quelques détails : mettez toujours votre adresse complète sur la feuille comportant l'astuce, la solution. Et tant que vous y êtes, ajoutez le type de machine concernée, si le jeu est sur disquette, CD-Rom, s'il s'agit d'une version française, d'une version démo, etc. C'est peut-être du travail en plus, mais vous serez bien contents de retrouver toutes ces belles informations quand vous taperez quelques codes, à votre tour.

JEUX...

PC CD Civilization 2

Patchs fonctionnant sur toutes les versions de jeu existant à ce jour :

VF 1.11. Avant toute modification, veuillez faire une sauvegarde de vos fichiers. Voici toutes les adresses correspondant à l'argent pour les 21 civilisations constituant le jeu. Cette astuce vous permet de modifier vos fonds, sans faire appel à la fonction "Triche" qui modifie votre score en conséquence. Après avoir modifié votre sauvegarde (écrire FFFF à l'endroit choisi), vous aurez 65535 en argent pendant le tour en cours.

Après, quoi qu'il arrive, vos fonds retombent à 30000, qui est apparemment le maximum.

	ADRESSE (hexa)	OFFSET (Dec)
Romains, Russes, Celtes	0E4E	3662
Babyloniens, Zoulous, Japonais	13C2	5058
Allemands, Français, Vikings	1936	6454
Égyptiens, Aztèques, Espagnols	1EAA	7850
Américains, Chinois, Persans	241E	9246
Grecs, Anglais, Carthaginois	2992	10642
Indiens, Mongols, Sioux	2F06	12038

Pour ceux qui ont choisi «personnaliser», recherchez 32 (50 en hexadécimal) en début de partie avant d'avoir de l'argent, sinon recherchez la valeur de votre argent en hexadécimal dans votre sauvegarde.

Xavier D.

PC CD Caesar 2

Salut à tous ceux qui essayent de gagner dans ce fantastique jeu ! Il faut dire qu'il est assez facile de gagner, quand on va dans sa sauvegarde au secteur relatif 405 et qu'on met à l'octet 148, FFFF pour avoir 65535 plébéiens. C'est pareil si on met aux octets 100, 108, 116,124, 132 et 140 la valeur FFFF, cela vous donnera 65535 pour combattre le feu, les voies publiques, l'eau, les murs, les travaux et modifiera aussi la force de l'armée.

Bon jeu et bonne triche romaine !

Nicolas

PC CD Transport Tycoon Deluxe

Vous avez sûrement remarqué que, pour les bateaux, il y a une limite de longueur entre deux quais. Pour la dépasser, il suffit d'ajouter des escales dans le trajet du bateau, puis de les supprimer.

Emmanuel A.

PC CD Abuse

Voici quelques patchs pour la version shareware d'Abuse. Pour récupérer les armes et les munitions il faut modifier le fichier de sauvegarde SAVE0001.SPE situé dans le répertoire \ABUSE\. Mais ATTENTION !, les fichiers changent de taille suivant le niveau de jeu et suivant la difficulté. Il faut donc rechercher les mots «clés» avec un éditeur et modifier les octets précédents ces mots-clés.

Recherchez Albert et modifiez les octets précédents comme suit :

```
02 04 00 00 00 E7 03 00 00 E7 03 00 00 E7 03 00 00 E7
03 00 00 07 41 6C 62
|        |          |               |          | +
A   l   b
| Arme 1    | Arme 2    | Arme 3    | Arme 4    |
        E7 03 => 999 munitions
02 => active les armes
```

André D.

PC CD Need for Speed

Saviez-vous qu'il y a un circuit caché ? Eh bien, c'est Lost Vegas. Voici un patch pour y parvenir. Suivez bien mes instructions :

Sauvegardez un jeu en mode "tournament". Éditez le fichier de sauvegarde que vous trouverez dans le répertoire NFS\GAMEDATA\SAVEGAME. Rendez-vous au secteur 1. Localisez la séquence suivante, à l'offset 304 :

[offset 0304] 5A 00 20 00 43 00 48 00 00 00 00 00 00 00 00 00

[offset 0320] 00 00 00 00

Modifiez-la ainsi :

[offset 0304] 5A 00 20 00 43 00 48 00 01 00 01 00 01 00 01 00

[offset 0320] 01 00 01 00

Rechargez le jeu. Vous serez classé "premier" à tous les circuits.

Sélectionnez n'importe quel circuit, et jouez. Quittez la course, et le circuit Lost Vegas apparaîtra dans la liste des circuits.

Olivier

PC CD Aliens

Il arrive que les personnages aient faim. Il existe un truc pour ne pas vous encombrer de boustifaille dans votre inventaire. Prenez simplement un poulet ou une pizza, n'importe quoi de comestible. Faites-le manger à l'un de vos personnages en faisant glisser la nourriture sur le visage de son possesseur. Immédiatement après, passez le curseur de la souris sur le visage d'un autre personnage. Attention, il faut que ce dernier ait une place libre dans son inventaire. Il recevra alors la denrée en question, et vous pourrez réutiliser le mets autant de fois que vous le voulez.

Damien

PC CD USNF

Comment avoir 50 missions jouables avec la démo de USNF pour PC sans bidouille et autres trucs balèzes à faire ? C'est très simple, je vais vous décrire la méthode à suivre :

- Primo : dans le menu principal, choisir «CREATE A PRO MISSION»
- Secundo : dans le menu «FILE» choisir «LOAD A MISSION» après avoir sélectionné l'une des 50 missions proposées (EXTRA 01, EXTRA 02 etc.)
- Ensuite, appuyer sur OK et sur CANCEL, jusqu'à revenir à l'écran principal.
- Choisir l'option «RELOAD A MISSION»
- C'est fini !!!!

Jean-Pierre

PC CD Civilization 2

Voici quelques astuces pour Civilization 2, version française 1.11 :

- Lorsque vous désirez déplacer rapidement une unité, et que vous vous trouvez à proximité d'une ville alliée, approchez votre unité de ladite ville et attendez d'être expulsé dans votre ville la plus proche.
- Si vous placez une unité de diplomate ou d'espion dans vos villes, cela empêche toute tentative de sabotage ou de vol de progrès de la part des ennemis.
- Quand vous possédez beaucoup de villes soigneusement développées, possédant un marché, une banque et la Bourse, et que vous avez acquis les recherches pour la capitalisation (Société), augmentez vos impôts au maximum, choisissez le communisme comme gouvernement et prenez l'option «capitalisation» dans le menu «construction» de toutes vos villes.

Ainsi, vous amasserez beaucoup d'argent, très utile au moment des conflits...

- Au début d'une partie, construisez deux villes. La première sera le centre de construction des Merveilles indispensables (Pyramides, Grande bibliothèque, Atelier de Léonard, etc.) et l'autre formera sans cesse des colons afin de répandre les couleurs de sa partie sur tous les continents colonisables. Lorsque vous aurez suffisamment de villes, n'oubliez pas d'irriguer, de construire des routes. Quand les recherches appropriées auront été effectuées, construisez des lignes de chemin de fer et améliorez les terres agricoles (n'oubliez pas que vous ne profiterez uniquement de cette dernière amélioration, que si vous élevez des supermarchés dans vos villes). En outre, la commande «K» du clavier est bien utile, dans le sens qu'elle force les colons à s'auto-occuper des tâches de jardinage.

Michael F.

PC CD Cyril Cyberpunk

Patchs pour la Version 0.51 Shareware:

Éditez le fichier de sauvegarde SAVEGAME.000 et modifiez dans le secteur 0 aux adresses suivantes en hexa :

adresses	écrire	Fonctions
1E	7F	127 vies
24	7F	127 mines
25	7F	127 bombes

Attention, une valeur supérieure à 7F déclenche Game Over en fin de tableau et ne donne plus accès aux tableaux suivants.

André D.

PC CD Wipe Out

Tapez X'APDGHOST sur la page de présentation du jeu. Ainsi, vous pourrez jouer avec un vaisseau en forme de X-Wing !

Damien

PC CD Offensive

Voici les codes permettant d'accéder aux 20 missions de l'Offensive du côté des Alliés :

UHFNE	(Pegassus bridge)	BHADE	(Arhem)
FBGBA	(St mère l'église)	LOREI	(Groesbeck)
CHRJN	(Swor beach)	SAGUE	(Nijmegen)
JQHEX	(Omaha beach)	BCUJI	(Malmedy)
NTIDC	(Caen)	HCGKE	(Stoumont)
MUKNN	(Verries bridge)	LDKIE	(Bastognes)
UNGHP	(Mortain)	BHSDE	(Trier)
ADMKE	(Good wood)	NBGSR	(Wessel)
OGOAB	(St lo)	DATJU	(Remagen)
IBWDE	(Falaise)	IOGPB	(Essen)

N. Loc

PC CD Actua Soccer

Pour voir le «Making of» de ce superbe jeu de foot (certes très buggé):

-appuyez sur la touche «Tab» (à gauche de A et sous le petit 2) dans le menu principal : celui où on voit un joueur jongler avec le ballon.

Ensuite, pendant le jeu, appuyez sur cette même touche et vous verrez alors apparaître en bas à gauche de l'écran, le terrain en miniature avec la position de tous les joueurs.

Xavier D.

PC CD FIFA Soccer 96

Voici de quoi devenir un vrai PRO à FIFA 96 et marquer des buts spectaculaires :

CRACK!

1) Lorsque vous avez un corner à votre avantage, placez le point, le viseur sur le point de penalty et appuyez sur le bouton des tacles (CTRL sur le clavier) et laissez vos joueurs marquer le but, tout seuls de la tête. Il rentrera en lucarne dans 90 % des cas!
2) Quand vous obtenez un coup franc, sortie, corner, dégagement..
Laissez appuyé votre doigt sur le bouton des shoots (ESPACE sur le clavier), et vous verrez s'afficher à l'écran une possibilité d'action (passe ou shoot) que votre joueur peut effectuer.
Pour que le joueur effectue cette action, appuyez deux fois sur la barre d'espacement.
3) Pour marquer des buts en feintant le gardien, rien de plus facile. Il y a moyen, après un shoot, de modifier la trajectoire du ballon grâce aux touches directionnelles.
4) Pour marquer à tous les coups, après avoir passé la défense, zigzaguez devant le gardien et shootez. Il ne saura jamais rattraper la balle !!

Dino C.

PC CD Apache

Salut les joystickiens, voici un cheat code pour le superbe Apache. Pour être INVINCIBLE et avoir des armes à l'INFINI, il suffit de rentrer le nom «MONTY BARRYMORE» en début de mission.

Virgile B.

PC CD Command and Conquer "Covert Operations"

Il y a 5 missions cachées dans Command and Conquer «Covert Operations». Pour mettre en œuvre ce tips, il faut que l'extension Covert Operations soit chargée. Ensuite, démarrer le jeu avec DOS. Faire CD C&C, puis lancer le jeu par C&C_funpark. Choisissez la nouvelle campagne dans le menu, et c'est parti ! Vous aurez à combattre des dinosaures, vélociraptors, et autres tyrannosaures Rex. Bon amusement !
Les deux premières missions sont assez faciles. La troisième l'est déjà beaucoup moins. Rester dans le fond de la carte à gauche et attirer les bêtes semble un bon moyen d'en finir. La quatrième est very hard. La seule façon d'en finir : 3 groupes de 3 hélicos (ou plus) et entourer votre campement de barbelés, les monstres ne s'y frottent pas. La dernière mission est dépourvue de «bêtes» et assez simple : faites des ingénieurs et prenez les bâtiments au nord. Voilà, bonne chasse et que la force de Spielberg soit avec vous !

RIF

PC CD Flight Unlimited

Si vous avez des difficultés pour prendre de l'altitude avec n'importe quel avion, appuyez sur la touche TABULATION une dizaine de fois environ. Comme ça, plus de problèmes de décollage. Merci qui ?

Arnaud G.

PC CD Entomorph

Astuces pour la version anglaise : vous avez du mal à résoudre le meurtre dans le nid des abeilles tueuses ? Pas de problèmes. Après avoir interrogé les trois serviteurs de la reine, présentez-vous devant le haut-parleur et répondez aux questions dans l'ordre suivant : «Cleopid», «Blornid's second statement is false», «Blornid's third statement is false», «Cleopid's third statement is true». Voilà ! le meurtre est résolu et vous pouvez maintenant aller tuer la reine et poursuivre cette fabuleuse aventure.

Ronan D.

PC CD Descent 2

Voici quelques codes à taper pendant une partie, dans un coin tranquille de préférence :

HOVESTBOB	Armes
ROCKRGRL	Carte complète
FREESPQCE	Changer de level
HELPVISHNU	Nouveaux robots

PC CD Storm

Patchs pour la Version démo de ce superbe jeu aquatique.
Éditer le fichier de sauvegarde STORM.S00 et modifier dans le secteur 8 aux adresses suivantes en hexa :

adresses	écrire	Fonctions
BB	FF FF	Arme 1 Laser
BD	FF FF	Arme 2 Boules
BF	FF FF	Arme 3 Mines
C1	FF FF	Arme 4 Torpilles
C3	FF FF	Arme 5 Boules explosives

Ce qui donne 65535 munitions à chaque arme. Bonjour les dégâts !!

André D.

PC CD Ascendancy

En ce qui concerne les fouilles xéno-archéologiques, si vous tombez sur une technologie inutile ou qui ne vous plaise pas, sauvez un jour avant et re-chargez la partie jusqu'à ce que vous découvriez une technologie qui vous plaise (ça change à chaque fois).

Deathand

PC CD Conquest of the New World

Voici des astuces pour la VF de Conquest of The New World :
- Construire une taverne, puis faire des explorateurs... Quand vous ne pouvez plus en créer (7/7), il suffit de sélectionner et désectionner détruire pour en créer de nouveaux.
- Lors des combats, combiner les unités (cavalier + infanterie + canon) et rajouter une charge de cavalerie. Mortel ! Laissez derrière votre ligne de front des cavaliers et faites un roulement en les faisant charger.
- Pour attaquer et vaincre une grosse ville ou un village indien, lancer 2 ou 3 leaders dans le même tour, car l'ennemi n'aura pas le temps de soigner ses blessés.
- Avec les indiens, et après la fédération (au moins 3 villages), vous pouvez construire vos villes sur un terrain avec une seule ressource, grâce au commerce avec les camps indiens (exemple : échanger 18 nourritures contre 18 métaux).

Piou

PC Duke Nukem 3D

Une technique vraiment simple permet, sans tricher, ni trafiquer USER.CON de doubler la puissance du Mighty Foot (coup de ranger). En effet, quand il est sélectionné (arme n° 1), Duke frappe du pied droit... Mais le coup de pied rapide (touche #, entre le & et TAB) permet à Duke de donner un coup de pied gauche quand une autre arme est sélectionnée. Il suffit donc de laisser Ctrl et # appuyés avec le «Mighty Foot» sélectionné, pour que Duke enchaîne les coups sur ses ennemis avec la méthode Chun-Li !
Yeah, Piece of Cake !

Muad'Dib, le RPG Master

PC Little Divil

À l'intérieur de son répertoire, lancez le jeu par :
- DIVIL KMCINPOCKET: vous pourrez passer d'un niveau à l'autre avec «F1».
- Divil Nicole : vous pouvez traverser les murs avec «Shift P».
- Divil Meaning : vous pouvez récupérer toute l'énergie avec «Shift T».
- Divil Donkey : vous pouvez amasser les trésors avec la touche «T»
- Divil Grumpy : vous pouvez démultiplier les clefs avec la touche «K»

Fabien

PC Doom

Pour avoir un complément du super Doom du mois d'avril, voici ce qu'il faut faire. Je rappelle, pour les malheureux qui ne possèdent pas le numéro d'avril, qu'il faut se munir d'un éditeur de secteur pour faire la bidouille et copier DOOM.EXE sur DOOM.XXX au cas où ça ne marcherait pas.

- Alors voilà, pour transformer vos projectiles en barils explosifs :

Adresses	Valeur initiale	Nouvelle valeur
8B9FC	4C	78
8B9FD	00	01
8BA00	E8	14
8BA01	03	00
8BA28	00	7A
8BA29	00	01
8BA40	64	10
8BA41	00	27
8BA4C	10	06
8BA4D	02	00
8BA4E	00	08

- Pour les petits copains des Cyber-Démons, la bidouille suivante transformera les boules de feu des Imps en roquettes :

8B7EC	50	66
8B7F8	0C	0A
8B818	52	73
8B820	0D	3A
8B826	0A	14
8B82A	06	0B
8B834	03	14

- Allez, une petite dernière, si les ennemis sont trop faciles à viander, faites-les voler !

8B475	00	42
8B4CD	00	42
8B525	00	42
8B57D	00	42
8B5D5	00	42
8B5DD	00	42

Si vous finissez Doom en mode ULTRA-VIOLENCE avec tout ça (sans IDDAD/IDKFA/...), vous gagnez votre brevet de Space Marine.

Kenobi Space Marine

PC Quake

Dans la version shareware la plus récente de Quake, il n'y a pas 3 modes de jeu : 3 téléporteurs (Easy, Normal, Hard) ; mais 4 (Nightmare).
Pour accéder au mode "Nightmare" :
- Dans la salle des 3 modes, choisissez un des 3 modes proposés au départ ;
- Dans la salle des 4 mondes, choisissez le monde 4 (le bassin d'eau), vous vous retrouverez devant l'accès du monde 4 ;
- Entrée du monde 4 : remarquez une structure en bois de chaque côté de la salle (un échafaudage en forme de U ?). En haut de cette structure, (utilisez FLY avec la console pour l'atteindre ou alors un peu d'adresse quand vous tombez dans la salle !) se trouve une niche, en fait un couloir menant à un téléporteur, le fameux mode "Nightmare"... Vous vous retrouvez dans la salle des 4 mondes (en Nightmare !!!).
Choisissez le monde 1 pour la version shareware. Cela doit aussi être normalement valable pour la version commerciale... Attention, ça va saigner !!!

Olivier

EN DETRESSE

Crashé sans GPS sur Beta Pictoris, errant dans les sombres dédales d'un temple aztèque, le cerveau spongifié par l'énigme qui tue, maltraité par le Boss des monstres gardant la sortie du donjon, tu désespères... tu crains pour ta vie. Heureusement, il y a une super-chouette bande de copains, toujours prêts à donner un coup de main. Et c'est par «En détresse» qu'on peut les contacter. Et comme en échange, un coup de main ça mérite bien un coup de pouce... Faudrait pas hésiter à répondre aux colles des camarades, hein ! Joystick, En détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions

PC — Eye of the Beholder 2

Cela fait près de six mois que je suis coincé au même endroit, dans la chambre de Darkmoon. Dans la pièce aux trois gemmes, rouge, vert et bleu et je ne sais pas quoi faire. Il y a une porte qui parle, que je n'arrive pas à ouvrir. Elle me dit de trouver les marques de Darkmoon (mais où ?) et comment ouvrir l'autre porte, car aucune clé ne va. À quoi servent les quatre «horns» ?

Réf.: N°7401, Joel S.

PC — Duke Nukem 3D

Quelqu'un serait-il assez «cool» pour m'expliquer comment arriver à trouver tous les niveaux secrets de la version complète (V. 1.3) de Duke Nukem 3D ? Je crois qu'il en a plus d'un par histoire, et j'en ai juste trouvé 3, un par épisode de jeu. Existe-t-il un moyen d'aller dans l'espace comme on va sous l'eau (scaphandre ?), lorsqu'on est dans la station spatiale? Merci à tous !

XRéf.: N°7402, Jim Mulder

PC — Frankenstein

Bonjour, je suis bloqué dans le jeu Frankenstein, the monster. Je suis dans la salle des 3 cerveaux, mais je ne peux pas ouvrir la porte donnant à la ménagerie. Quelqu'un aurait-il la réponse ?

Réf.: N°7404, Alain

PC CD — Little Big Adventure

Je suis bloqué dans ce superbe jeu. Voici mon problème : comment faire pour obtenir la clef rouge qui me permettrait de pénétrer dans le quartier général du Dr Funfrock se trouvant sur l'île principale ? On me dit de me rendre sur l'île Proxima pour voir un faussaire, mais une fois que j'y suis, rien ne se passe. Aidez-moi, je craque !!!

Réf.: N°7405, Gilbert

PC — Ravenloft

Je n'arrive plus à avancer dans ce jeu. On me parle d'un portail. Le clerc me dit bien que nous allons le trouver. Mais de portail ou de pièce, point. Il n'y a qu'un couloir circulaire qui reboucle sur lui-même. Faut-il faire quelque chose de particulier dans le couloir ? Où se trouve ce damné portail ? Merci pour toute votre aide !

XRéf.: N°7406, Hélene

PC — Ultima 8

Je suis perdu dans ce jeu. Quand le nécromancien me demande d'aller chercher une brindille de bois et une cagoule de bourreau, j'ai beau chercher dans tout le monde de Pagan (enfin, je crois !), je ne les trouve pas; où sont-elles ? Chez Mythram, il me donne le sortilège de confusion, mais ensuite me dit que je ne suis pas prêt. Quand serai-je prêt ?

Ensuite, je ne trouve pas les clefs de : 1) la salle d'armes du palais de Mordéa, 2) dans le palais de Mordéa, au sous-sol où Devon le pêcheur a été enfermé, 3) une maison avec une chambre où il y a un coffre, une potion noire et une boîte à bijoux, 4) dans la grotte bloquée par des débris de bois, là où se trouvent deux portes fermées à clef. N'y a-t-il pas des codes pour ce jeu ? Comme pour récupérer une carte ou une arme plus puissante ? Comment faire pour avoir plus de pognon, d'obissières ou de noiraudes ?

Réf.: N°7407, Adrien

Réponses

PC — Shadow Caster

Réf.: N°6307, Mr Spock

Au niveau 2, tu n'as pas besoin de respirer sous l'eau, il faut fuir les chauve-souris en nageant vite, aller tirer la chaîne, aller à l'est dans le couloir récupérer le crâne. Aller encore à l'est et mettre le crâne sur le squelette, puis le tuer. Aller vers le sud-ouest au travers de la porte secrète et récupérer la potion, l'épée, l'armure et la tête de statue, puis se téléporter dans le jardin du niveau 1. Dans le 4e niveau, tu dois placer les quatre têtes sur les statues décapitées pour être téléporté au 6e niveau. Si je me souviens bien, c'est au niveau 15 que se trouve l'obélisque de transformation en triton.

Khappa

PC — Veil of Darkness

Réf.: N°7103, Bloody Kairn

Dans Veil of Darkness, la chevalière de Nikolae se trouve dans la partie bloquée par la porte verrouillée des catacombes d'Edouard. La clef se trouve dans la sacoche à côté du cadavre du violoniste dans l'une des chambres de la taverne, la tête coupée. Retournez dans les catacombes et ouvrez la porte verrouillée. À partir de là, continuez tout droit et arrivé au carrefour, prenez à gauche. Continuez tout droit et arrivé au deuxième carrefour prenez à droite, puis prenez à gauche. Continuez tout droit et au bout du couloir, prenez la porte en face de vous et tournez à gauche. Continuez tout droit jusqu'à arriver dans une pièce sans porte au bout. C'est dans cette pièce que se trouve la chevalière, posée par terre SOUS une sacoche. Pour la trompe, vous devez aller dans la forêt sombre. Si vous n'avez pas ce lieu, allez dans «l'autre village» pour parler de Nathan (un des fils de Nikolae) à Constantin, l'historien.

Lorsque vous êtes dans la forêt sombre (arme en main), allez vers le nord, puis cherchez et prenez le premier chemin à gauche. Continuez tout droit, et arrivé à la limite des arbres, prenez à gauche. Continuez tout droit, et à côté du squelette devrait se trouver la trompe. Bonne chance pour la suite !

Vincent, tueur de vampires

PC — Lands of Lore

Réf.: N°7207, Ak'shel Bacata

Moi aussi, j'ai buté sur ton «léger petit problème». L'accès au 2e étage du château de Scottia est difficile et les monstres très résistants (les fantômes sont détruits par le Vaelan's cube). Et il faut sauver souvent la partie. À partir de l'entrée au 1er niveau, va à l'est, passe le corridor au nord et prends au nord. Ouvre les portes et inspecte les murs jusqu'à trouver la pièce avec deux boutons. L'un des boutons ouvre une niche contenant la statuette de cobra (serpent), prends-là. L'autre bouton ouvre la porte de la pièce. Reviens en arrière par le couloir orienté nord et cherche une pièce du côté est dotée de deux portes. Ferme la porte externe pour ouvrir la porte interne. Dans le centre de la pièce, clique sur la boule de cristal, puis prends le diamant dans ton inventaire pour le cliquer sur la boule. Voilà, tu as libéré Dawn. Normalement, tu vas découvrir, dans une pièce facile à trouver, un bouton activant un téléporteur. Ce téléporteur te mènera dans une partie pénible du château au sud-ouest. Ta carte va disparaître ! Marche tout droit à l'ouest en prenant la porte et sans t'occuper des interrupteurs. Un téléporteur invisible va t'envoyer en plein centre de la pièce. L'idée est ici de mettre des objets sur les déclencheurs au sol. Les quatre dalles aux coins de la salle doivent être lestées. Tu peux ainsi passer sur la trappe fermée et accéder au déclencheur suivant à lester également, etc., etc. En allant au sud-est, tu tomberas sur l'endroit où est cachéee la figurine de dragon. Trouve le bouton caché sur le mur est, pour ouvrir la niche au dragon sur le mur ouest. L'escalier menant au niveau 2 se trouve dans le passage secret, juste à l'ouest du couloir au dragon sur le mur sud de la pièce. Mets un objet inutile sur le présentoir et appuie sur le bouton sud pour ouvrir le mur nord. Tu n'as plus qu'à aller aux escaliers. Ta carte magique va réapparaître juste avant de monter au niveau 2.

Jo

PC — Hand of Fate

Réf.: N°7301, Xavier VB

C'est normal que tu ne puisses pas passer le rat dans la grotte, d'entrée de jeu, vu que c'est tout un travail ! Pour y arriver, il va te falloir fabriquer la potion magique «swampsnake». Tu dois déjà avoir trouvé des oignons et du «Gnarlybark», pas vrai ? Alors, une fois sorti de la caverne du rat, va vers le sud jusqu'à l'arbre «firefly». Après la séquence musicale, clique sur les couleurs bleu, orange, rouge, jaune, vert, violet, bleu clair, puis sors et rejoins Ferry. C'est le moment de se mettre à chercher les autres ingrédients. Va vers l'ouest au marais sombre et récupère la plume. Va au nord jusqu'aux environs de la hutte d'Herb et prends des «fireberries». Rentre dans la hutte et prend l'engrais, le «stool» et la flasque. Sors et va au sud puis à l'ouest aux marécages à sables mouvants. Pousse l'arbre et récupère la «skeleton key». Va à l'ouest au lagon. Regarde dans le trou de l'arbre et prends le chaudron. Utilise les oignons sur le crocodile et mets les larmes dans la flasque. Va au nord, aux fumeroles sulfureuses. Récupère une roche soufrée et met de l'eau chaude dans la flasque. Va libérer Marko en donnant de l'engrais à la plante, puis retourne au laboratoire. Prends la flasque. Mets les larmes, le «bark», la roche, l'oignon, le «stool» et l'eau chaude dans le chaudron. Tu n'as plus qu'à remplir la flasque avec la potion anti-rat et à retourner dans le tunnel pour l'utiliser sur le rongeur. Courage, y a encore de quoi faire !

Jim Mulder

PC — Monkey Island

Réf.: N°7302, ROMAIN

Est-tu sûr qu'il s'agit de sang ? Si c'est à la crypte dans le cimetière de Scabb Island que tu te réfères, ce n'est pas du sang qu'il y a dans le cercueil à la note, mais les cendres d'un corps. Il te faudra le ramener à la vie avec une potion à piquer chez la diseuse de bonne aventure au fond du marais (utilise le cercueil !).

Hélene

PC — The 7th Guest

Réf.: N°7307, Quiquinou

Dans la cuisine, il faut que tu écrives la phrase suivante avec tes boîtes de conserve : «Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt». Comme tu vois, même en disposant d'un anglais «terrible», c'est pas évident.

Pour l'énigme de la chambre à l'échiquier avec les fous à déplacer, tu dois inverser la position de tous les fous sans qu'aucun fou de la couleur opposée ne se retrouve sur la même diagonale. Considère l'échiquier numéroté comme suit : en partant du coin haut gauche, horizontalement de 1 à 5 et verticalement de A à D. Tu n'as plus qu'à faire les déplacements de fous suivants : B5-C4, C5-B4, B1-C2, C2-B1,
C2-A4, B2-D4, C4-A2, B4-D2, D5-C4, A5-B4, C4-D3, B4-A3, A2-B1, D2-C1,
D1-B3, D4-C3, B3-D5, C3-A5, A4-B3, A3-C5, D3-B5, C1-A3, B1-D3, A1-C3,
B3-A2, C3-D2, D3-C2, A3-B2, C2-D1, C5-D4, B5-D3, D2-B4, D3-C2, B2-A1,
A2-C4, D4-B2, C4-B5, B2-C1, C2-B1, B4-C5.
Amuse-toi bien avec les autres casse-tête !

Gilles P

REPONSE MICRO

Tout va mal ?
Courage... Redonnez l'espoir à votre copain Jojo l'ordinateur.
Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques en détail. Après tout, peut-être est-il encore temps. Écrivez à: Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

PC trop rapide pour jouer

Effectivement, certains anciens jeux risquent de s'exécuter à des vitesses tellement supersoniques qu'ils en deviennent injouables sur une machine rapide actuelle. À ce problème, plusieurs solutions :
l'utilisation de la touche «turbo» qui ralentit fortement la machine (attention, si vous n'avez pas de touche Turbo mais une fonction «mise en veilleuse» sur votre boîtier, voyez le SETUP, le bouton est en général configurable au choix sur l'une des deux fonctions). Hélas, la vitesse lente des PC «turbo désactivé» n'est pas standardisée, et on peut aussi bien obtenir un ralentissement d'un facteur 10 que d'un facteur 2. Dans certains cas, ce mode sera trop lent, et parfois trop rapide (si, si sans rire !). Il faut donc d'autres méthodes de ralentissement. Un freinage radical est aussi possible en désactivant le ou les caches mémoire (surtout si vous déconnectez le cache interne du processeur) dans le SETUP. Sinon, il existe également de petits utilitaires shareware ou du domaine public de type TSR (programme s'exécutant en permanence, simultanément à votre application principale) qui permettent de régler la vitesse d'un PC. Mais ils ne sont pas forcément compatibles avec tous les logiciels. Pour n'en citer que quelques-uns : SLOWDOWN, SLOW, SLOWMO. Vous les trouverez sur les compilations d'utilitaires sur CD-Rom ou sur les serveurs Internet.

Carte-mère PCI ou VLB ?

Les choses sont claires aujourd'hui. Même si en terme de performances le VLB était globalement équivalent au PCI, c'est le PCI qui s'impose partout. Principalement parce qu'il a été promu systématiquement par Intel pour toutes les machines Pentium. Or la quasi-majorité des ordinateurs vendus actuellement utilisent ce processeur ou ses équivalents. Il devient d'ailleurs assez difficile de se procurer des cartes de type VLB. Si vous achetez une nouvelle carte-mère (même pour un 486), il faut donc opter pour une carte PCI ou éventuellement un hybride VLB PCI.

Réinstaller WIN détruit-t-il mes anciens softs ?

Non, si suite à un problème avec Windows, vous deviez réinstaller ce dernier, la réinstallation se fait en tenant compte de l'ancienne version de Windows présente et des logiciels qui y étaient associés précédemment. Malgré la lourdeur et la lenteur de la démarche, il ne faut pas hésiter à réinstaller Windows en cas d'ennui persistant.

Doublespace pour jouer ?

Effectivement, Doublespace présente un certain nombre d'inconvénients dont celui de consommer de la mémoire conventionnelle, ce qui peut s'avérer critique avec les jeux gourmands de cette matière. Si votre disque dur est entièrement compressé par Doublespace, vous serez obligé de charger le pilote Doublespace pour accéder à vos données. Notez qu'une partie du pilote Doublespace peut se charger en mémoire haute.
Vous devriez avoir une ligne type : DEVICEHIGH /L:1,44400 = C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE ou équivalent dans le CONFIG.SYS. Si ce n'est pas le cas, employez l'utilitaire DOS, MEMMAKER pour optimiser votre utilisation mémoire (attention, MEMMAKER ne gère pas très bien les config. à choix multiples !).
S'il y a toujours pénurie de mémoire, essayez de gagner la place nécessaire en bootant sur des CONFIG et AUTOEXEC minimaux (désactivez SMARTDRIVE, les pilotes CD-Rom, mettez BUFFERS à 10, etc.).
Si votre PC dispose d'une ou plusieurs partitions non compressées, voire une unité complète non compressée. Pas de problèmes pour se passer du driver Doublespace. Bien sûr, dans ce cas, on ne peut plus accéder aux parties comprimées. Il suffit d'installer le jeu sur le disque ou la partition non compactée et de booter sur une disquette système dépourvue du fameux driver.

Carte-son et deuxième joystick

Très souvent, les cartes-son ne supportent qu'un seul joystick par le port jeu intégré. On ne peut donc jouer qu'avec une manette à 2 boutons.
Les joysticks «avancés» disposant de 4 boutons séparés, commandes de gaz supplémentaires, etc., ne fonctionneront pas correctement puisqu'ils utilisent en fait les 2 ports joystick en même temps. Dans un cas de ce genre, inutile de changer de carte-son. Rachetez simplement une carte supplémentaire pour 2 manettes et désactivez le port jeu de la carte-son (cavalier à déplacer). Notez que le nombre de manettes utilisable n'est pas lié au nombre de prises puisqu'un seul connecteur Cannon 15 broches peut véhiculer les signaux des 2 manettes, obligeant alors à utiliser un adaptateur en Y pour brancher les 2 joysticks.

Erreur «faute générale de protection»

Si vous êtes confronté à des problèmes de «faute générale de protection" ou "erreur irrécupérable» sous Windows, avant d'en arriver à la réinstallation de Windows, vous pouvez tenter quelques manœuvres de sauvetage. Par exemple, effacer (sous DOS), les fichiers terminés en TMP que l'on trouve dans les répertoires TEMP, WINDOWS et SYSTEM. Ils peuvent provoquer ce genre d'ennuis, s'ils se trouvent être endommagés.
Par exemple, dans le cas d'une sortie de programme «sauvage» sous Windows. C'est d'ailleurs pour cela qu'il faut toujours quitter Windows, avant d'éteindre l'ordinateur. Si d'autres parties de Windows ont été endommagées, l'usage de l'utilitaire de réparation disque CHKDSK du DOS permet un éventuel rattrapage (tapez CHKDSK /F sous DOS. Si vous utilisez un compresseur disque comme STACKER, il faudra utiliser l'utilitaire dédié équivalent).
Si vous obtenez toujours l'erreur, il peut y avoir un conflit avec un programme résident lancé avant Windows par le CONFIG.SYS ou l'AUTOEXEC.BAT. Essayez de désactiver sélectivement les lignes de ces fichiers de configuration pour traquer le coupable éventuel. Si le problème persiste, vérifiez que le groupe de démarrage automatique Windows est vide, puis essayez d'éditer les fichiers de configuration Windows dans le répertoire WINDOWS: WIN.INI et SYSTEM.INI pour les mettre dans un mode le plus standard possible. Pour mettre les lignes originales en REM, précédez-les d'un point virgule. En procédant par étapes, vous pourrez peut-être localiser le fautif. Pour WIN.INI, les lignes LOAD= et RUN= doivent être vides. Dans SYSTEM.INI, adaptez la section [Boot] de la manière suivante :

```
shell=progman.exe            mouse.drv=mouse.drv
sound.drv=mmsound.drv        comm.drv=comm.drv
keyboard.drv=keyboard.drv    system.drv=system.drv
display.drv=vga.drv
```

Peut-on se passer d'EMM386.EXE ?

Oui, le gestionnaire de mémoire EMM386 sert exclusivement à créer de la mémoire EMS (mémoire paginée) et à gérer les UMB. De nombreux jeux ne nécessitent pas ce type de mémoire, mais exclusivement de la mémoire XMS (mémoire étendue) ; auquel cas, l'usage d'EMM386 est inutile (mettez un REM devant la ligne EMM386.EXE du CONFIG.SYS). Attention toutefois, car comme la mémoire UMB ne sera plus gérée, tous les utilitaires et pilotes qui y étaient chargés vont se retrouver dans la mémoire conventionnelle, consommant ainsi une partie des précieux premiers 640 Koctets de la mémoire.

Moniteur et carte graphique 64 bits

Si vous disposez d'un moniteur analogique (tous les écrans «passant» au moins le VGA sont analogiques, a contrario, les vieux moniteurs limités à l'EGA ou au CGA sont de type TTL), vous pourrez l'utiliser avec n'importe quelle carte graphique actuelle. Ce qui ne veut pas dire que vous pourrez afficher toutes les résolutions possibles. Une chose est acquise : au minimum, le moniteur VGA le plus humble affiche jusqu'à 640 x 480. Avec une fréquence de rafraîchissement (balayage vertical) d'au moins 50, voire 60 Hz, sans limitations de palette de couleurs (que l'image soit en 16, 256, 16 millions de teintes ou que la carte graphique soit une 32, 64 ou 128 bits n'a pas d'importance pour le moniteur). Un moniteur standard actuel de 14 pouces de diagonale accepte le 1 024 x 768, et supporte une fréquence verticale de 70 Hz. Pour les résolutions plus élevées, il faut en général passer à des écrans plus grands comme les 17 ou 21 pouces (le maximum de ce qui est affichable sur un 15 pouces performant est le 1 280 x 1 024, mais l'image est inexploitable car trop fine pour la taille de l'écran).

Mémoire cache bidon ?

En effet, actuellement un certain nombre de cartes-mères en circulation comportent une mémoire cache factice (expérience vécue,
avec un SAV à la limite de la mauvaise foi, chez les corsaires de l'informatique parisienne !). Or cette mémoire statique rapide dite "cache de niveau 2" (le cache de niveau 1 ou L1 est la mémoire ultra-rapide intégrée dans le processeur même) permet de compenser la différence de vitesse, entre la mémoire vive lente (mémoire dynamique) qui fournit le gros du stockage électronique, et le processeur. Son absence influe donc fortement sur le niveau de performance de la machine. Sa taille varie généralement entre 64 Ko et 1 Mo avec une valeur moyenne de 256 Ko. Il existe plusieurs indices de la présence de tels faux chips mémoires : si vous examinez les pseudo-puces sur votre carte-mère, elles comportent des inscriptions en noir (difficiles à lire), aucune marque ou sigle d'un fabricant connu, mais l'inscription «write back». De plus, lorsque vous démarrez l'ordinateur, un écran s'affiche en récapitulant les caractéristiques système. Habituellement, la taille de la mémoire cache disponible y est affichée. Là, on aura juste une vague indication «write back», mais aucune taille. Notez que le fameux «write back» en question fait appel à une fonction avancée de gestion de la mémoire cache intégrée au processeur, mais en aucune manière ne remplace miraculeusement la mémoire de niveau 2. Autre symptôme constaté : la difficulté à obtenir le menu de SETUP. Ce qui peut probablement s'expliquer par le fait que les machines à mémoire cache factice auraient un BIOS modifié pour fonctionner sans cache. En cas de doute, l'arme imparable pour déterminer la présence réelle d'un cache L2 est l'utilisation d'un programme de mesure de performances (benchmarks) qui teste l'ensemble processeur/mémoire. Commencez par désactiver le cache interne du processeur et le cache de niveau 2 dans le SETUP (options : cpu internal cache et cpu external cache). À présent, exécutez le programme de «benchmarks» et notez les performances. Retournez au SETUP et activez uniquement le cache L2 (pas celui du processeur).
Relancez le programme d'évaluation et notez les résultats. Votre deuxième évaluation doit être systématiquement nettement supérieure à la première. Si elle est égale ou inférieure, votre carte-mère ne dispose d'aucun cache de niveau 2. Le taux d'amélioration est variable selon la taille mémoire et sa vitesse, mais on peut compter sur 20 à 40 % de différence. Les programmes utilisables pour tester les performances sont nombreux : Norton SYSINFO, MIPS, benchmarks Ziff Davis, PROBENCH, POWERMETER, etc.

Reportage US

PAR MORGAN

Sierra des suites à suivre







Sierra s'apprête à sortir une flopée, une escouade, une pléthore de jeux tous plus attendus les uns que les autres. Comme j'habite à San Francisco et que l'éditeur est à deux heures d'avion, je suis allé voir sur place.





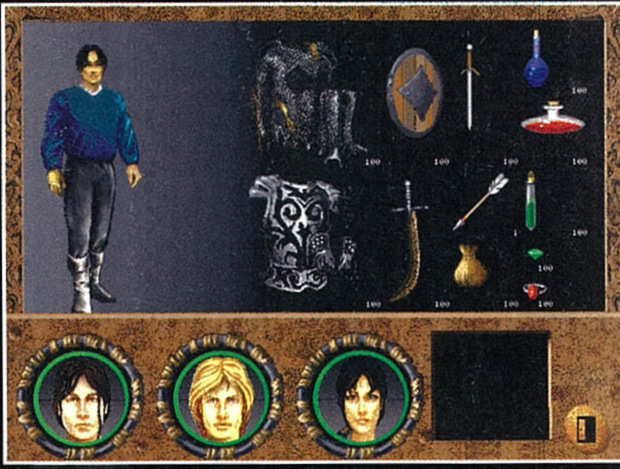
Betrayal in Antara

Que les fans de jeux de rôles se préparent : la suite de Betrayal at Krondor va bientôt sortir ! Mais si, souvenez-vous... Betrayal... Un jeu qui déjà à l'époque mélangeait 3D et vrai jeu de rôles... Basé sur les romans du même nom, il s'agissait d'un jeu touffu, divisé en chapitres, où vous changiez de personnage plusieurs fois durant l'aventure... Peu importe, ce qu'il faut retenir est que Betrayal était grand parmi les grands. Et Sierra, pour cette suite, a repris l'intégralité du jeu et l'a adapté aux années 96. Un peu facile, me direz vous... Que nenni ! En fait, la tâche était ardue car garder "l'âme" d'un jeu tout en l'améliorant au niveau du gameplay et du graphisme ne signifie pas que la mayo prenne aussitôt. Relooker le jeu a été la première phase, menée avec brio par les dessinateurs. Ambiance Moyen Age et mode S-VGA donnent le ton. Les photos ci-contre permettent d'en juger.

Le monde d'Antara, créé pour l'occasion (le créateur de Krondor ayant vendu la licence à 7th Level) est en proie au désarroi, à la discorde et à la corruption. Les provinces réunifiées s'entredéchirent et les citoyens ne savent plus à quel dieu se vouer. Les mages errent sur les routes et n'étudient plus... Bref, tout s'effondre. Incarnant à tour de rôle 4 personnages, vous devrez évoluer dans cet univers. Loin des sentiers battus du style "dragon-trésor-grandes batailles contre le mal", vous devrez établir des relations avec des personnages du royaume, lutter contre des guildes, comprendre certains complots politiques. Réflexion, sentiments et passions sont les mots-clefs du jeu.

L'exploration aussi représente une part importante du développement de vos personnages. Vous vous déplacerez à travers forêts, villes, châteaux, tavernes, champs, temples, souterrains, etc. Cela n'empêche évidemment pas que la magie et les combats soient présents. En ce qui concerne la magie, des associations de runes élémentaires, des expérimentations ainsi que la visualisation des sorts (ceux dont vous pouvez être victime, par exemple) feront progresser votre connaissance du système magique.







Le combat, géré par tour, est représenté en mode 3D avec des cases hexagonales. Ce système permet une grande complexité. Le mode "inventaire" reste classique, mais est doté d'une richesse graphique très réussie. Ajoutez à cela des énigmes à résoudre (pour ouvrir les coffres notamment), et vous obtenez une idée de ce qu'est Antara : un enchaînement de modes graphiques 3D, wargame et 2D, et de système en temps réel ou non. Loin de casser la continuité du jeu, cet enchaînement devrait offrir une richesse appréciable. La volonté majeure des développeurs a été de rendre le jeu plus accessible au grand public, en proposant trois modes de difficulté. À chacun d'entre eux, un nombre de monstres croissant apparaîtra sur les chemins, les trésors se feront plus rares, etc. Mais surtout la partie combat et recherche de la magie s'effectuera en mode "automatique"... Rien ne vous empêchera, bien sûr, de modifier ce choix en cours de jeu.

Profitant de l'interface de Windows 95, il est dorénavant possible d'afficher la carte tout en se déplacant grâce au multi-fenêtrage. Un mode "auto-mapping" reproduira automatiquement sur un parchemin vos découvertes. Vous pouvez laisser le programme y faire des annotations ou bien les ajouter vous-même. Une sélection des options de lieux, personnages, ennemis ou autres est proposée dans la carte. De ce fait, les types de lieux choisis seront annotés sans surcharger la lisibilité de l'ensemble.







Betrayal in Antara devrait ainsi satisfaire les vrais fans et aussi les joueurs les plus novices. Mais une chose est sûre, Antara est un jeu riche, passionnant ; et vu que peu de jeux de rôles sortent par an sur PC... on l'attend de pied ferme !

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : SIERRA
ÉDITEUR : SIERRA
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

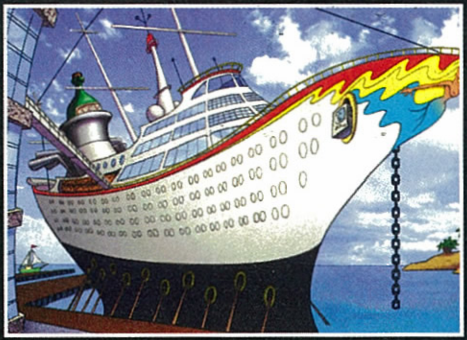
Leisure Suit Larry 7

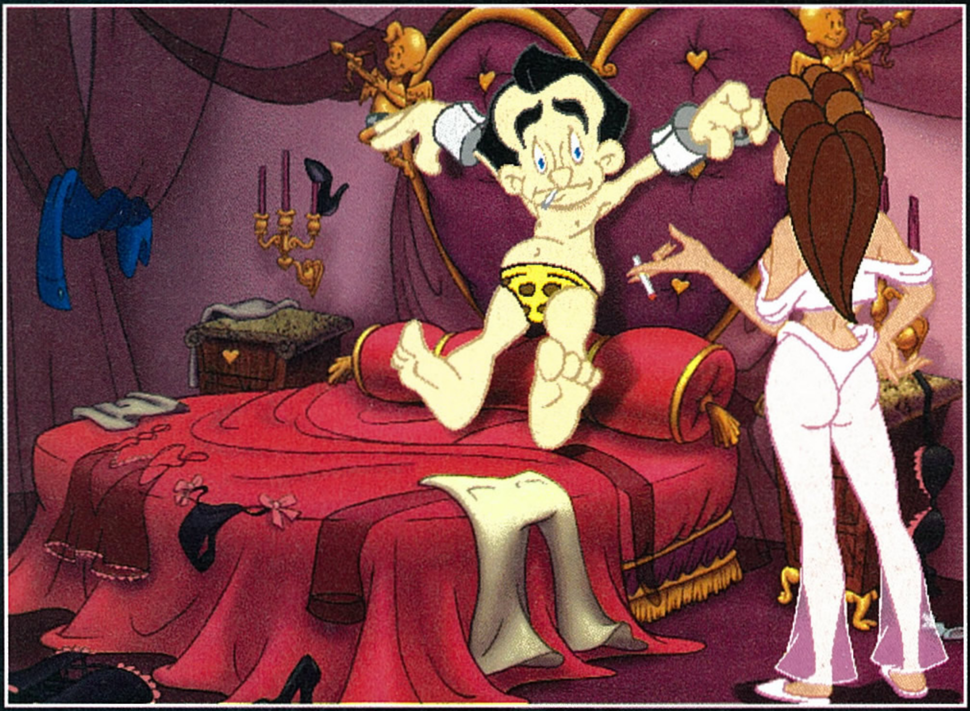
Yank Hers Away !

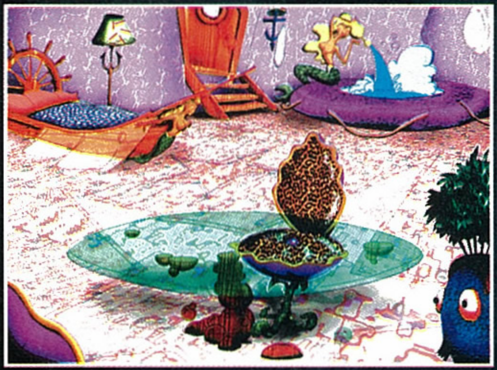


"Salut ! C'est moi Larry Laffer, séducteur au grand cœur et tombeur de minettes.". Eh oui, Larry, le personnage de Al Lowe, est de retour. Ce séducteur au physique ingrat (affublé dorénavant d'une moumoute) nous aura fait sourire pendant six épisodes.

Toujours basé sur le même concept, ce jeu d'aventure vous met dans la peau d'un homme petit, laid, à l'humour douteux, un brin vulgaire, et dévoreur de splendides et pulpeuses créatures. Thématique de l'épisode : une croisière sur le HMS Bounty, des filles et un casino... Bref, je passe sur les détails. Un peu comme les bandes dessinées d'Edika, plus les numéros avancent et plus tout s'amplifie. Larry devient de plus en plus laid, et les "pépettes" de plus en plus "gros seins-blondes-95-45-90".







La démesure a été amplifiée par un nouveau style graphique définitivement cartoon. De ce fait, ce personnage odieux en devient presque sympathique. Style épuré, animations plein écran dans tous les sens : Larry 7 est un vrai bonheur pour les fans de jeux d'aventure. Pour faciliter les déplacements, un mode "carte" (avec toutes les pièces du paquebot) vous permet de cliquer sur n'importe quelle zone et de vous y rendre sans voir le déplacement du personnage.

En ce qui concerne l'interface, elle tire profit de Windows 95, faisant apparaître les menus d'options avec un clic droit de la souris. Du coup, on profite pleinement des dessins sans s'encombrer d'une interface à l'écran.
Larry 7 est un digne successeur des précédents, sans changements fondamentaux, mais qui sera sans aucun doute un excellent jeu d'aventure. Promis, le mois prochain, on essaiera de vous offrir la démo...avec l'incontournable strip poker !

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : AVENTURES
DÉVELOPPEUR : SIERRA
ÉDITEUR : SIERRA
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Phantasmagoria 2



Une suite, encore une suite... ! Il est clair que le coût d'un produit encourage de plus en plus les éditeurs à multiplier les suites d'un même jeu. À propos de Phantasmagoria, beaucoup d'entre nous avaient critiqué sa longévité, bien trop brève, son manque d'interactivité flagrante, et la position "garde-à-vous" des acteurs dans le jeu. Au final, on regardait un film, certes très captivant, au graphisme peaufiné et original, mais sans réel intérêt. Pour le deuxième, une toute nouvelle équipe a été mise en place. Résultat, il ont gardé le meilleur et jeté le pire !

Premier atout, retour vers un vrai jeu d'aventure. Ouf ! Le scénario est plus complexe, les actions à effectuer bien plus nombreuses, et la durée de jeu moyenne de 30 heures. Deuxième point, l'intégration des décors fixes et des séquences filmées. Tout à fait honnêtement, c'est stupéfiant ! Le personnage bouge tout seul si on ne lui fait rien faire, change de phrase ou d'attitude si on lui fait refaire la même action, suit le curseur de la souris du regard... de façon à être déjà dans la bonne position lorsque vous cliquez. Le scénario, dont je ne vous dévoilerai rien, est on ne peut plus gore et obscur. Problème psychiatrique, sadomasochisme et phénomènes paranormaux à la clef !

En ce qui concerne les similitudes avec le premier épisode, il y a toujours autant de séquences vidéo. Toutefois, la qualité s'est nettement améliorée. Premièrement, tout le tournage a été réalisé en HI-8 digital. Du coup, le film étant déjà numérique, aucune conversion n'a été nécessaire... donc pas de dégradation. Cela a aussi permis d'éviter les fonds bleus, donnant aux personnages ce sentiment d'être mal intégrés dans le décor. Deuxièmement, un nouveau système de compression permet d'afficher 19 images/seconde en plein écran, sans aucune saccade. Allez, je sais qu'on vous dit souvent ça... mais là, c'est vrai ! La lecture permanente des données (en avance sur le transfert réel du film) évite réellement les saccades, dues le plus souvent à la synchro entre les voix et l'image. Le système est simple, il code dans le même fichier les voix, la musique et l'image... mais sur 3 pistes différentes. Bref, je vous garantis que Phantasmagoria 2 marque un point concernant l'interactivité dans les "jeux-films" d'aventure.



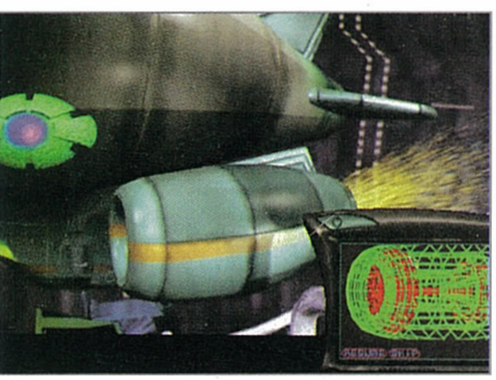
GROS PLAN



J'ai une colle pour vous : quel est le pays dont 40 % des habitants sont équipés d'un ordinateur et d'un modem ? Oui oui, c'est bien un endroit sur Terre et pas en dehors de la galaxie. Allez, je vous aide, le titre contient quatre indices... C'est l'État d'Israël.

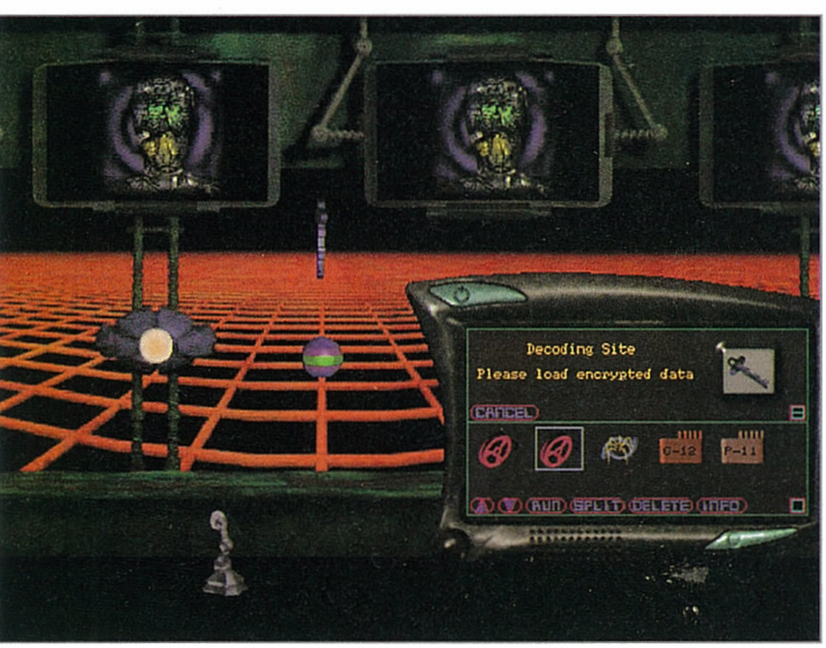
Une équipe sur le pied de Guerre

■ Compro Games

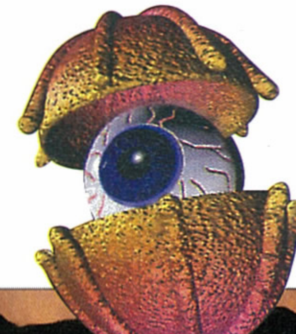


Point & Click ; quelques aventures utilisent déjà ce système, entre autres Spud, testé le mois dernier. Le principe, c'est qu'on peut tourner à 360° et tout ce qui est animé continue à bouger à l'écran pendant le scrooling. Ça marche assez vite et c'est confortable au niveau utilisation.

Les Israëliens sont des gros durs de l'informatique, ça on le sait, mais tout ce qu'on a goûté d'eux jusqu'à présent dans le monde du jeu, ce sont leurs saloperies de virus. Et puis, il y a aussi les tonnes d'applications militaires super-pointues, diffusées principalement via-missileware dans les pays arabes qui ne les ont du reste pas appréciées à leur juste valeur.
Conclusion, les Israëliens ne se sont pas fait beaucoup d'amis avec la micro-informatique jusqu'à maintenant, mais ce coup-ci il semble qu'ils aient décidé de passer de l'autre côté de la force : voici l'une de leurs premières sociétés de développement de jeux ! Elle est basée à Tel Aviv et s'appelle Compro Games. L'équipe de Compro Games a mis au service du jeu toutes les techniques et l'expérience durement acquise avec les logiciels avioniques et de communication sur lesquels ils bossaient avant. À la rentrée, ils nous balancent leurs trois premiers produits : Surface Tension, NetZone et Soul Hunter. Points communs entre ces softs : la violence et le mysticisme. Étonnant, non ?

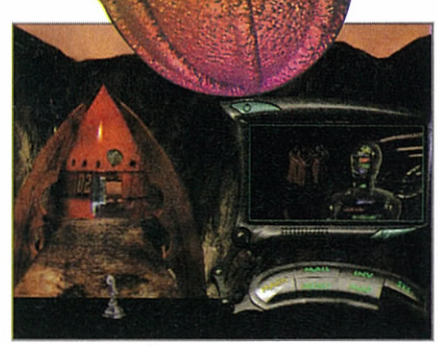


■ NetZone



DEVELOPPEUR : COMPRO GAMES
ÉDITEUR : GAMETEK
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

Cyber par-ci, Cyber par-là, youpi youpi et tralala.Votre père décédé il y a peu de temps, vous voici sur ses traces au cœur de la matrice. Vous y découvrirez, en explorant les quatre mondes qui la composent, que votre bon papa, chercheur de son état, travaillait sur une forme de vie intelligente artificielle. Les fanatiques religieux qui l'ont éliminé ont décidé de tirer un trait sur son impure descendance : sa créature artificielle, et vous.



Votre mission : rendre la vie à votre père en reconstituant sa personnalité sous forme d'une intelligence artificielle.



■ Soul Hunt



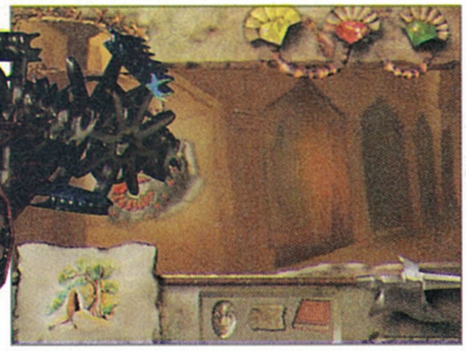
DEVELOPPEUR : COMPRO GAMES
ÉDITEUR : GAMETEK
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE

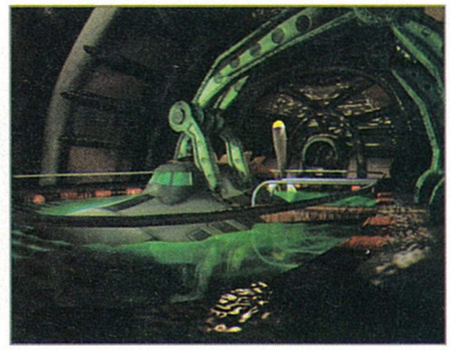
Vous arrivez dans un village avec vos amis pour y passer vos vacances. Au matin, ils ont disparu. Bizarre ! Et puis, les rues sont envahies par des gangs motorisés trip Mad Max. Que faire ? Ben, flinguer tout le monde.

Vous voici donc en jeep pour traverser un territoire hostile qui pullule d'enfoirés de mutants.



En extérieur, vos ennemis seront souvent des véhicules. Dommage, c'est plus rigolo quand c'est du sang qui gicle plutôt que de l'huile.





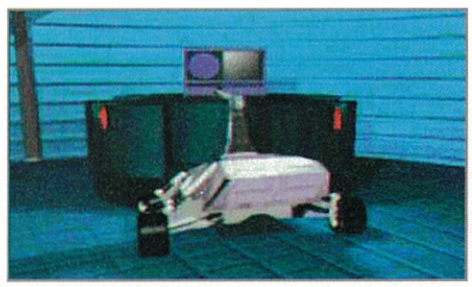
Très à la mode en ce moment, l'univers de Soul Hunt est à cheval entre la technologie contemporaine et le médiéval-fantastique.

■ Surface Tension

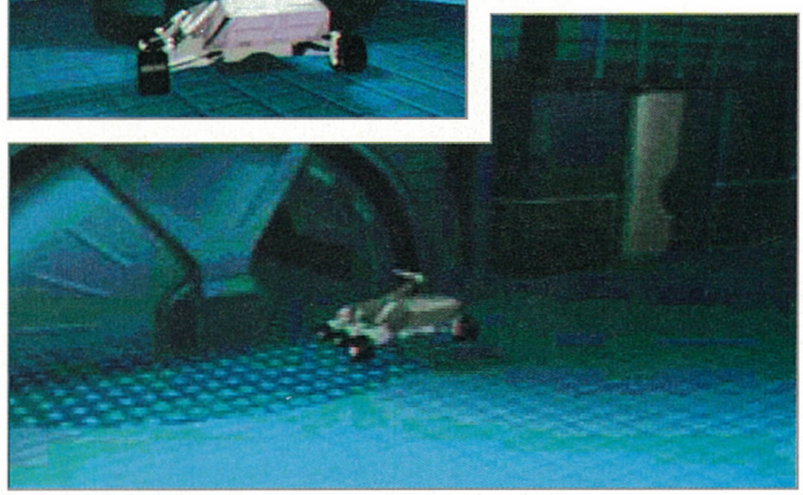
DÉVELOPPEUR : COMPRO GAMES
ÉDITEUR : GAMETEK
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE

Un virus plutôt cradingue décime la Terre. Le massacre pourrait être enrayé sur le champ car un vaccin naturel existe : un minerai appelé la glomavine - doux Jésus, que ce nom est ridicule ! Mais l'unique mine dont on extrait pareil bidule est détenue par une corporation sans scrupule qui compte bien en tirer le meilleur prix. Un scientifique au nom ridicule aussi a trouvé un moyen de rallier la planète Planetoïd - ça ne s'invente pas non plus, ça, une planète qui s'appelle planétoïde !- grâce à un système de téléportations.
Sus donc au globitruc ! Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous partirez à l'assaut des planètes défendues par la vilaine corpo. Toute cette histoire, en fait, ben on s'en balance. L'important est que ce soft d'arcade/simulation nous présente un moteur 3D prometteur et que le jeu semble beaucoup plus riche que son background ne le laisse entendre. Fastoche !

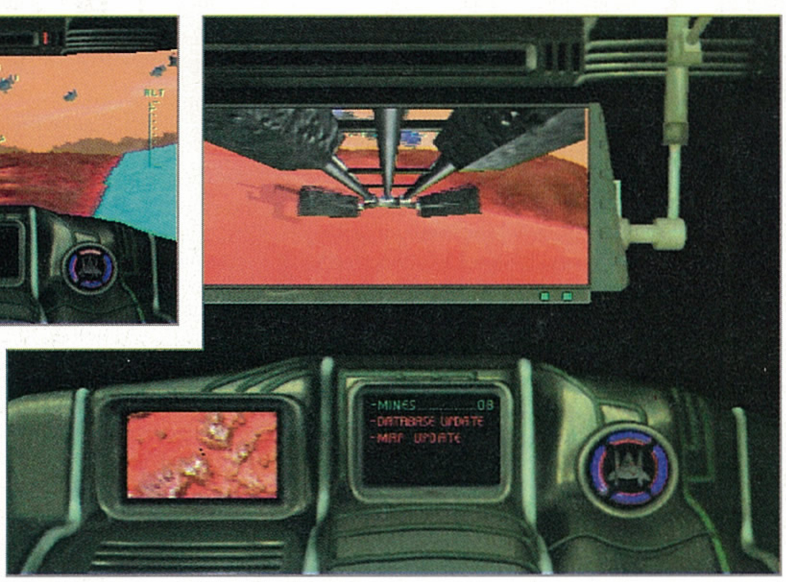
Monsieur pomme de terre



Exemple d'utilisation du drone : une fois les défenses aériennes réduites au silence, vous pouvez envoyer votre drone dans le bunker de la corpo, chercher l'ordinateur central, et mettre en marche l'auto-destruction du bâtiment...



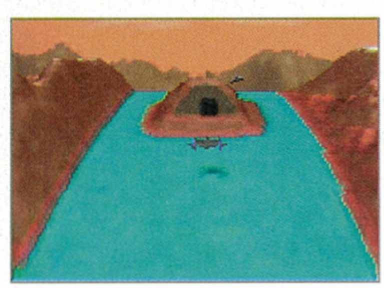




Vous voici aux commandes de votre chasseur. Oui, c'est en 3D mappée calculée en temps réel, d'où la question : "Et sur mon 486DX2, ça va donner quoi ?". Et c'est une bonne question. Réponse le mois prochain.

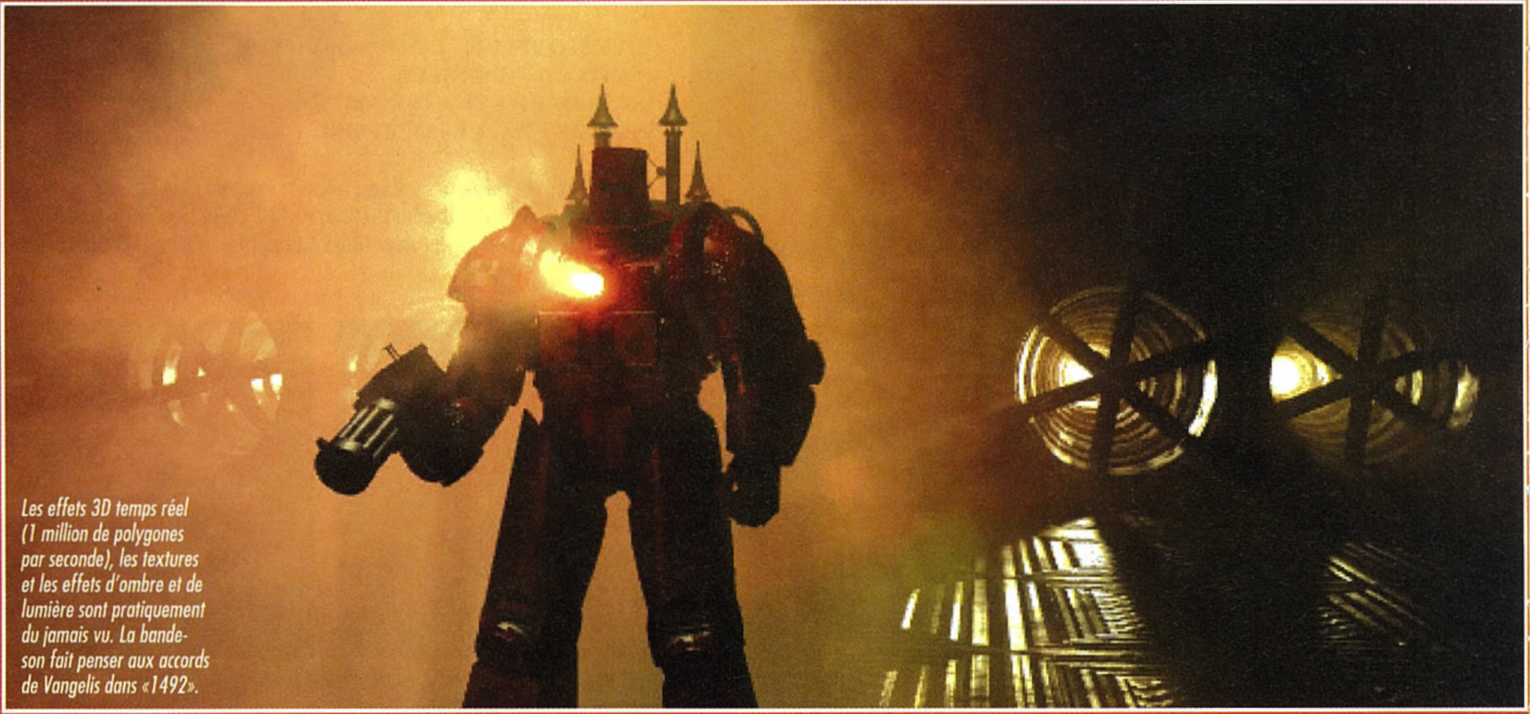


Première destination : Mars. Première mission : dégommer tout ce qui bouge. Surface Tension sera un genre de Terminal Velocity, c'est-à-dire un simulateur franchement orienté "action".



En fin de mission, vous devez rechercher la borne de téléportation qui vous catapultera sur une nouvelle planète, encore plus âprement défendue bien sûr.

PAR BENJI

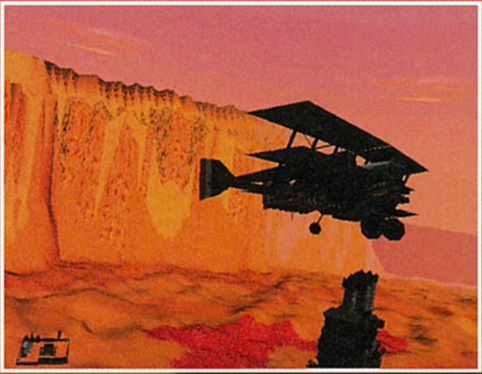


Les effets 3D temps réel (1 million de polygones par seconde), les textures et les effets d'ombre et de lumière sont pratiquement du jamais vu. La bande-son fait penser aux accords de Vangelis dans «1492».

Qui sème l'Ocean récolte le carnage

HMS Carnage, titre anglais de HMS, les ailes du futur, va faire du bruit. Annoncé pour la fin de l'année en France, aux côtés de Dawn of Darkness, un doom-like aussi original que macabre, HMS propose au joueur en mal d'exotisme un extraordinaire voyage futuriste, bourré d'anachronismes croustillants. Petite explication.

À l'instar de nombreuses sociétés (Microsoft, Epic, Ubi Studio, etc.), Ocean développe sur processeur Intel MMX afin de se préparer à l'arrivée des futures générations de PC (cf. Joy n° 73, page 52). Le scénario de HMS, les ailes du futur, écrit par un visionnaire halluciné, transpose le joueur aux commandes d'un immense navire, le HMS Carnage, sur la planète Mars, en l'an 2025. Les moteurs à vapeur ont supplanté depuis longtemps les moteurs à essence, jugés dépassés. En revanche, des armes nouvelles et dévastatrices ont vu le jour et équipent, en masse, avions et chars. Sur Mars, le HMS Carnage est la fierté de l'empire britannique, seul maître du système solaire... Jusqu'au jour où le trône de la reine Victoria, alors âgée de 160 ans, est menacé. Elle devrait pourtant savoir que rien n'est jamais définitivement acquis. De fait, de redoutables militaires à l'accent allemand prononcé et au crâne rasé en veulent à sa suprématie. Puissamment armés, ils n'attendent que... VOUS pour batailler, au sol ou dans les airs. VOUS, vaillant défenseur de la moralité juste et général en chef des armées.



UN RÊVE EN HAUTE RÉSOLUTION

Mi-simulation de vol, mi-aventure guerrière stratégique, HMS est un petit bijou d'originalité. Composé d'une trentaine de missions très différentes les unes des autres, réparties sur une dizaine de lieux surréalistes, le jeu séduit par sa beauté graphique. On découvre ainsi l'époque victorienne, colorée et excentrique à souhait, revue et corrigée par des programmeurs fans de Prodigy et des Monty Python. Un mélange de cultures explosif qui se traduit à l'écran par d'étonnants anachronismes. Les couleurs (24 bits) pètent à la figure, mais ce qui marque le plus, ce sont les appareils au design fortement inspiré des œuvres imagées de Léonard de Vinci (avions, chars et armures) et les mondes dépeints avec exactitude et cohérence.

L'esthétisme des séquences FMV (40 minutes d'images délirantes en tout) rappelle «Les Aventures du baron de Münchausen» du génial Terri Gilliam. De vrais acteurs furent d'ailleurs employés. Filmés sur fond bleu, du maquillage plein la figure («Certains eurent du mal à se laisser raser la tête!», nous a-t-on confié), dans des costumes dignes d'une super-production hollywoodienne, les acteurs de chair et de sang ont tourné pendant cinq semaines. Le résultat laisse présager du meilleur sur nos bécanes chéries, d'autant que le jeu s'adapte à toutes les configurations. «Il est possible de jouer à HMS sur un DX2-66 !», confie Pig, le lead programer à la tignasse rouge (Nigel Kershaw, fan de Prodigy).

UN DOOM-LIKE DANS LE CENTRE COMMERCIAL

Autre lieu, autre univers : Dawn of Darkness. À la question : «Sachant qu'Id Software sort Quake, pourquoi avoir décidé de vous lancer sur le créneau des doom-like ?», Ian Turnbull, Product manager, répond : «Pour deux raisons. La première, c'est que DOD peut afficher 50 sprites, tous dotés d'une intelligence propre contrairement à Doom, sur un même écran sans aucun ralentissement. Deuxièmement, le concept du jeu, l'idée des morts-vivants qui mangent tout ce qu'ils ramassent et l'ambiance sonore très travaillée, nous poussent à croire que le titre est voué à un bel avenir. »





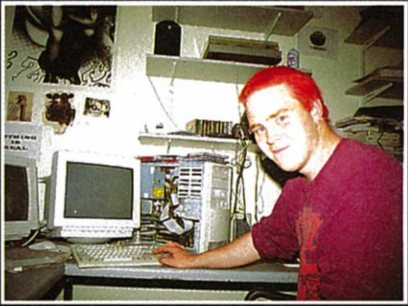
Cartoon Story, Zoiks, pour les petits et les grands.

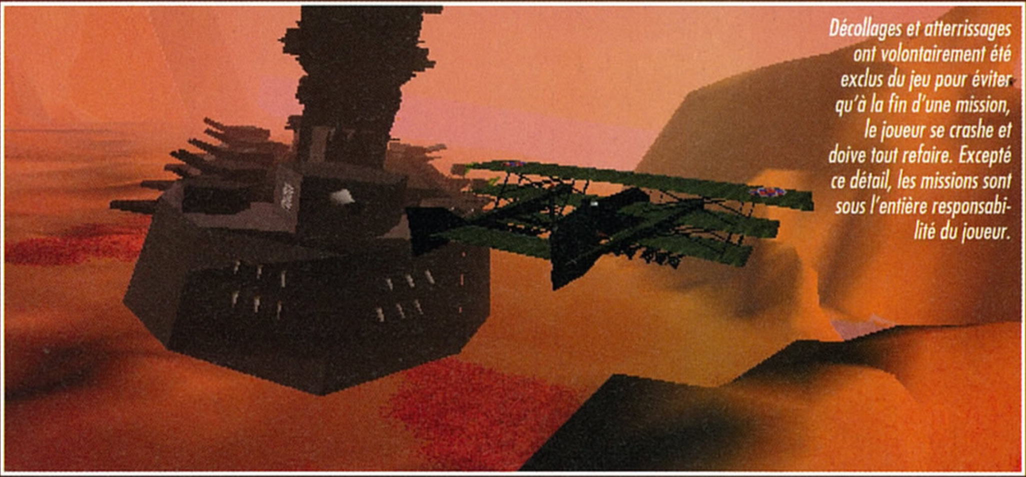
Satanas, Diabolo, Scoobydoo, Sammy, le bôf de la famille Pierrafeu (monsieur Yabadabadooh !) et bien d'autres sont les héros de ce troisième jeu signé Tribe. Un jeu d'aventure en 2D qui devrait ravir les jeunes... comme les plus vieux.



Un petit mot sur la tribu de Tribe

Composées d'une quinzaine de personnes chacune, les équipes de développement de Tribe (l'équipe de développement interne d'Ocean basée à Manchester) sont totalement autonomes. Elles gèrent au quotidien leurs travaux, et leur progression n'est pas freinée par une hiérarchie pesante. La devise de Tribe est : «People work better if they work for themselves.» («Les gens travaillent mieux s'ils travaillent pour eux-mêmes.»).





Décollages et atterrissages ont volontairement été exclus du jeu pour éviter qu'à la fin d'une mission, le joueur se crashe et doive tout refaire. Excepté ce détail, les missions sont sous l'entière responsabilité du joueur.

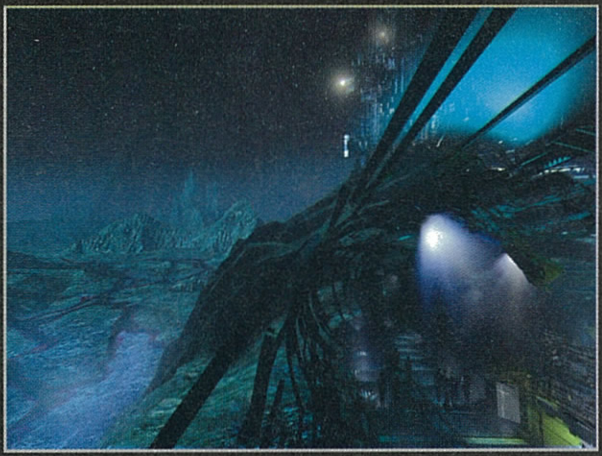


Vingt sortes d'ennemis différents (certains zombies vous jettent même des rats à la figure avant de s'enfuir), des armes fort sympathiques, des niveaux plus grands encore que ceux de Dark Forces et une ambiance sonore calquée sur celle des films de Romero, c'est tout cela et bien plus, Dawn of Darkness.

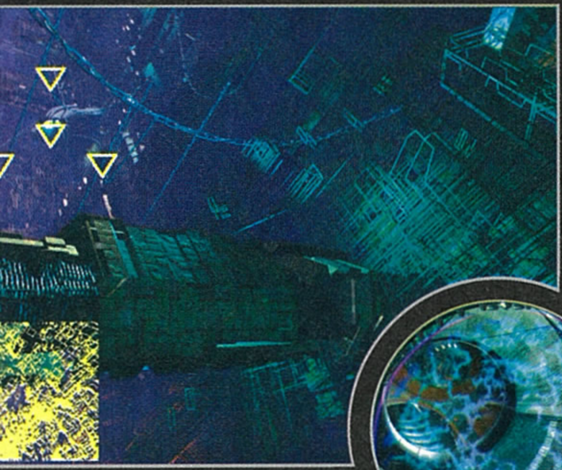
Preview

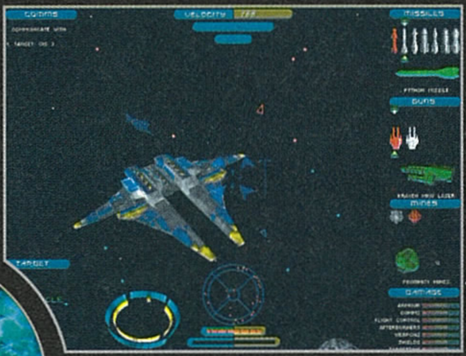
DÉVELOPPEUR ORIGIN
EDITEUR ORIGIN
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

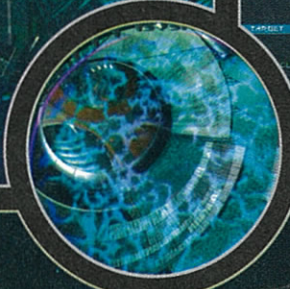


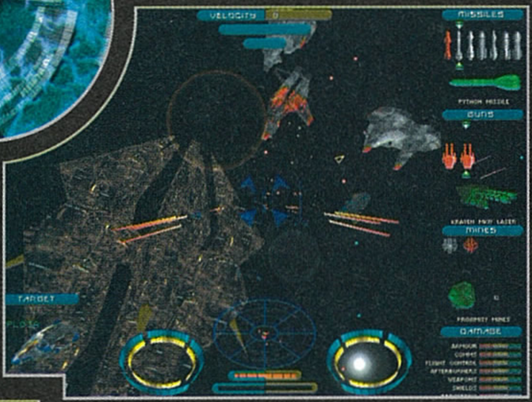


The Darkening







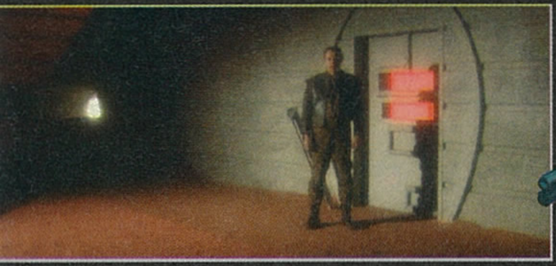


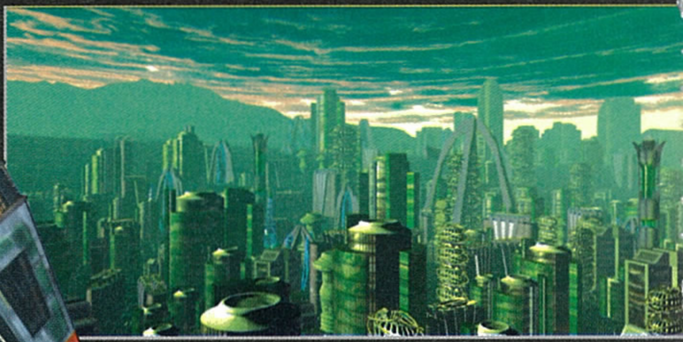


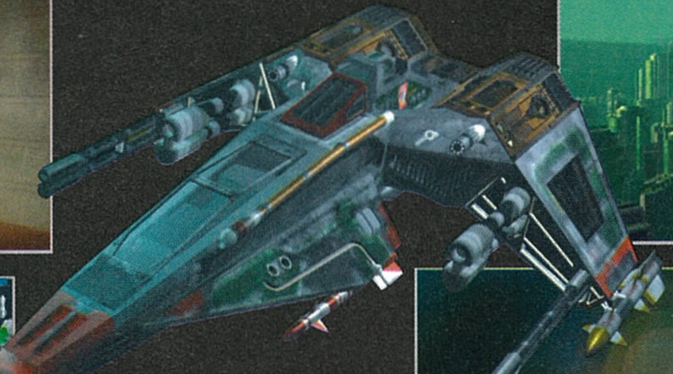
Tourné aux studios Pinewood en Europe depuis mai 95, The Darkening (ou plutôt Privateer 2: The Darkening, c'est le nom définitif) ne devrait pas nous décevoir : 4 millions de dollars de budget, sous la direction d'Eric Roberts (le frère de qui vous savez et qui a, entre autre, travaillé sur Strike Commander, Shadowcaster et Privateer), mise en scène de Steve Hilliker, une pléïade d'acteurs de renommée internationale (Cristopher Walken, John Hurt, Mathilda May, etc.), le tout sur 6 CD.

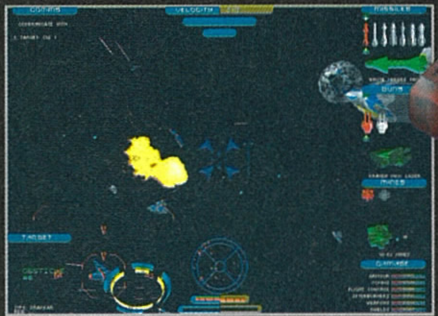
Dans cette suite de Privateer, l'univers s'est rétréci et sera désormais composé de 9 planètes. Il comprendra tout de même une cinquantaine de persos différents, et on y retrouvera les éléments clés de Privateer (achat de matériel, d'upgrades et phases de combat à la Wing Co avec un moteur amélioré), le tout avec des images et une interface d'une rare beauté. Côté scénar, on personnifiera Lev Harris (incarné par Clive Owen) qui émerge de dix ans passés dans une chambre cryogénique, suite à l'attaque du cargo qui le transportait par des vaisseaux inconnus. Au final, tous les éléments sont réunis pour fournir aux amateurs du genre (ai-je dit Moulinex ?) un soft épique. Plus qu'un petit mois à patienter, puisque The Darkening est annoncé pour octobre.

Cooli













Preview

DÉVELOPPEUR SSI
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Warwind





Après Z des Bitmap Brothers qui semble essayer de bouger Blizzard et Westwood de leurs fauteuils dorés, c'est au tour de SSI de produire son soft de stratégie temps réel. Développé pour Win95, Warwind, de par son univers heroic-fantasy (teinté d'un zeste de bio-mécanique), ressemble à s'y méprendre à un Warcraft2 version Plus. En S-VGA, on retrouve ainsi les mêmes mécanismes de base que ceux du hit de Blizzard : gestion de ressources, multiples unités, fog of war, campagnes entrecoupées de scènes cinématiques et, en fonction de son évolution, accès à d'autres constructions, mode “réseau” (modem ou local) jusqu'à 8 joueurs, etc. Bref, il y a assez d'éléments pour qualifier Warwind de clone de Warcraft2. Le type d'interface (cliquer sur le bouton “gauche” pour la liste des ordres et le “droit” pour sélectionner) ; l'absence (pour l'instant) de raccourci-clavier laisse supposer que le jeu sera moins rapide, moins orienté “action” que Warcraft 2, et plus posé. SSI semble ainsi avoir fait le pari de tirer parti de son expérience en matière de jeux de rôles/wargame pour nous fournir un monde riche. On retrouvera ainsi des monstres errants, des “bio-upgrades” (qui permettent d'améliorer son camouflage, sa force, sa vitesse, etc.) ; on pourra déplacer ses ressources d'un stronghold à l'autre. Il sera possible de gagner du prestige et d'attirer/former une équipe de héros (un portage light des core units de Panzer General). On nous promet ainsi de multiples stratégies possibles. Enfin, la version déf. contiendra également un éditeur de cartes. Bref, inutile d'y aller par quatre chemins, Warwind sent le hit à plein nez. Cela dit, pas de jugement hâtif, la démo fournie ne nous a pas permis de voir la totalité des unités (il n'y en avait qu'une maritime et pas d'aérienne) et le jeu est, pour l'instant, assez lent.

Cooli



Preview

EDITEUR SIERRA
DEVELOPPEUR SIERRA
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



◀Jules-du-bureau-d'en-face vous retrouve tous les jours entre midi et 2 pour une partie de flip'. Jules est sans conteste le meilleur bourreur du Bar des Zombies... malgré une technique un peu frustre.



3D Ultra Pinball

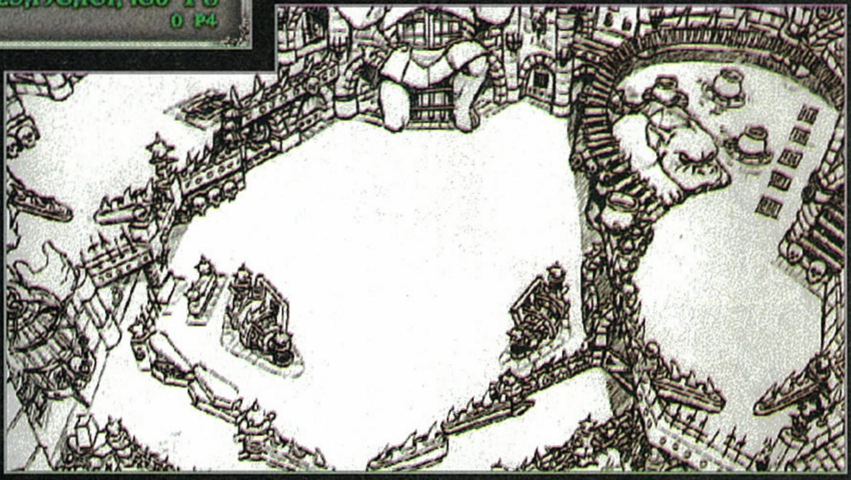




On pouvait compter sur Sierra pour donner une suite à 3D Ultra Pinball, prétendument "le jeu de flipper le plus vendu au monde". Enfin, sous Windows. Et bien c'est chose faite. 3D Ultra Pinball 2 montre le bout de son nez, appendice un peu mangé aux vers, le bougre étant sous-titré: "Creep Night". Exit le look futuriste du premier volet et bienvenue aux morts-vivants. 3DUP2 va nous plonger dans une ambiance macabre avec Frank Einstein, des zombies et autres gargouilles. Le tout traité sur le mode humoristique. D'ailleurs avec toutes ces bestioles gluantes, vous allez avoir la chair de poule, c'est sûr. Vous allez flipper. Ahaha, normal pour un flip! Bref, 3D machin 2 conservera les ingrédients qui ont fait son succès. Une vue grand large en perspective plein écran. Des cibles animées et moult animations qui vous promèneront entre les quatre plateaux interconnectés. Le château hanté, la Tour, le Donjon et l'embrasement final: vous ne serez pas au bout de vos surprises entre le gremlin qui chevauche un quad et le fantôme qui vous taxe brusquement votre bille.

Iansolo

▲A gauche, le fantôme qui fait rien qu'à vous piquer la baballe. Bon sang, où j'ai fourré mon aspirateur ?



L'un des quatre tableaux en est encore à la phase de design.▶

Preview

DÉV. FOX INTERACTIVE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Die Hard



▲ Dans "58 minutes pour vivre", la Fox a recréé les scènes de poursuite en scooter des neiges.

Depuis cinq minutes, je ne pige plus pour "Joy" mais pour "Pariscope". Dans la famille "licence de superproduction", je voudrais "Piège de cristal". Plus connue chez nos amis quackers sous le nom Die hard, la trilogie qui a tant cartonné au ciné est en train d'être adaptée par la Fox sur un seul CD. Il semblerait même que l'on ait affaire à un jeu d'action mâtiné d'aventure. Dans Die Hard, vous utiliserez vos compétences pour sauver des innocents pris en otage dans un gratte-ciel. Ambiance baston en vue subjective. Dans Die Hard 2, votre adresse au tir sera mise à profit pour éliminer les terroristes qui ont assiégé un aéroport. Une sorte de jeu d'arcade exploitant le Motion Capture pour des effets spéciaux en temps réel. Avec Die Hard3, vous utiliserez cette fois vos talents de conducteur. Le jeu prenant en compte des périphériques comme un volant, vous piloterez quinze véhicules allant du camion poubelle à la voiture de sport italienne. Bref, on attend de voir !

Iansolo







▲ Vous êtes un flic. Au mauvais endroit. Au mauvais moment.

Preview

DÉVELOPPEUR BLUE BYTE
DISTRIBUTEUR UBI SOFT
SORTIE OCTOBRE/NOVEMBRE





Archimedean Dynasty



Lors du reportage sur Blue Byte, nous vous avions dévoilé Archimedean Dynasty. À l'époque, l'objectif de l'équipe de développement était de faire un Wing Co/Privateer sous les mers. Autant dire qu'entre Creation, Sub-Culture et Archimedean, les grands fonds semblent être le nouvel espace de prédilection des développeurs. Le produit a beaucoup évolué depuis. Le moteur tient toutes ses promesses et s'annonce grandiose, et surtout hyper-fluide. Nous sommes donc au XXIe siècle, et une guerre nucléaire a dévasté la totalité de la planète. Pour l'humanité, le seul moyen de survivre est de construire de gigantesques cités sous-marines pour se mettre à l'abri de la radioactivité. Vous incarnez Emerald "Dead Eye" Flint, un mercenaire pris dans la tourmente de la lutte entre d'obscures nébuleuses commerciales (ça tombe bien, je suis pour la stérilisation massive des commerciaux) et d'autres groupes de fanatiques religieux.

On aura ainsi le choix entre 4 vaisseaux différents ainsi qu'une trentaine d'armements (torpilles, tourelles en batterie et autres systèmes de détection). L'accent semble avoir été mis sur la dimension tactique du combat. Il faudra acheter tel ou tel software pour gérer telle tourelle, acheter des upgrades ; la partie "logicielle" se décompose en softs offensifs et défensifs. Si l'on ajoute à cela que le moteur 3D est en S-VGA (640 x 480) et en 65 000 couleurs, on peut d'ores et déjà dire que cette partie est incontestablement le point fort d'Archimedean. Un régal, quoi ! Il faudra tout de même posséder un Pentium pour en bénéficier à donf.

Une partie aventure sera également présente. Dernier détail, le soft est prévu sous DOS et compatible 95.

Cooli



Preview

DÉVELOPPEUR GAMETEK
ÉDITEUR GAMETEK
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Alien Incident



Ben oui, c'est vous le p'tit gamin avec une casquette de rappeur. Oui c'est un peu la honte.



Ils n'étaient pas invités, mais j'ai le pressentiment qu'ils vont squatter ; les extraterrestres n'ont vraiment aucune éducation.

Plus bien frais votre oncle. Limite gâteux. Des années qu'il travaille dans son garage sur une machine à faire des trous dans l'espace-temps. Comme si y'avait pas assez de malheur en ce bas-monde. Enfin bon, le jour arrive où il vous convie dans son labo minable pour que vous assistiez à la toute première démonstration de son bidule cosmo-planétaire. Solennel, il abaisse un levier. Froutch. Un éclair. Et puis rien. Juste un trou dans l'espace-temps. Votre oncle est content. "Hop, un trou.", qu'il vous dit tout fiéro. Vous vous êtes un peu déçu. Mais histoire de pas gâcher sa joie, vous faites quand même le mec impressionné : "Canon ton trou tonton.". Et ça lui fait très plaisir.

Mais voilà, toute l'histoire c'est que son trou a aspiré une armée d'extraterrestres belliqueux. Et ils n'ont pas du tout apprécié le coup du trou. Maintenant qu'ils sont là, ils comptent bien rester, égorger nos fils, nos compagnes, s'accoupler avec nos steack.

Ça ressemble à du Lucas; même humour, même graphisme, interface similaire. On espère donc l'impossible : la même qualité.

Monsieur pomme de terre



Ambiance Day of The Tentacle ; les extraterrestres sont méchants, verts et très laids. Lucas Film fait des émules. Personne n'ira s'en plaindre.



Les séquences cinématiques sont vraiment époustouflantes, et c'est une constante de tous les softs de cette rentrée. D'ailleurs, à ce sujet, Moulinex a une théorie qui se tient carrément : il dit que la qualité des intros des softs est équivalente à celle des jeux de l'année suivante... Conclusion, l'année prochaine les aventures seront de vrais dessins animés. Oui, mais sur quelle machine?

Preview

DEVELOPEUR SCI ANGLETERRE
EDITEUR FUNSOFT
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Attention, le relief est traitre et votre hélico se crashera sur les montagnes trop hautes. Pour survivre, il faudra suivre les canyons.



Swiv



Les croulants que nous sommes tous plus ou moins sentiront un pincement au cœur en apprenant que Swiv, LE Swiv qu'ils ont connu sur ST et Amiga, se réincarne sur PC. Oui mais attention, le gars a subi un lifting d'enfer avant la phase de réanimation.Maintenant, ce jeu d'action pure et dure est entièrement en 3D, non sans rappeler fortement Virus pour ceux à qui cela dit quelque chose. Vous piloterez au choix un hélico ou une jeep, et votre principal but sera de détruire les objectifs qui vous auront été attribués. Pas super-intello, mais au moins ça défoule. Dorénavant, il sera également possible de vous battre dans des paysages extra-terrestres, les appareils étant alors remplacés par des soucoupes volantes. Le temps passe, mais les softs restent.

Fishbone

Swiv a subi un lifting d'enfer pour nous revenir entiérement en 3D!







▲C'est toujours frustrant d'illustrer à l'aide d'une image fixe le fait que les animations soie jolies. Ben j'vou'l'dis quand même, là, ben l'eau elle bouge sur mon écran, et puis c'est beau.



Pas super intello, au moins ça défoule !



Les arbres ne vous ont rien fait, mais ce sont des arbres ennemis. Napalm ! ▼



Ici la musique est très jolie. Ecoûtez. ▼







◀ Ce bonus rapporte 25% de points de vie. Placé à un taux actuariel brut de 2.4 et dans une perspective globale à long terme.



Youpi tralala. Vous récolterez des boucliers magnétiques qui vous rendront invulnérables. Si. J'vous jure. ▼





▲Gros crash de la mort. Me voilà coincé sur un haut plateau, tellement haut qu'il est au dessus de l'altitude maximum de l'hélico. Je vais mourir quoi. Et ça ne vous fait ni chaud ni froid. Avez-vous donc un caillou à la place du cœur ?



Preview

PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
MICROÏDS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





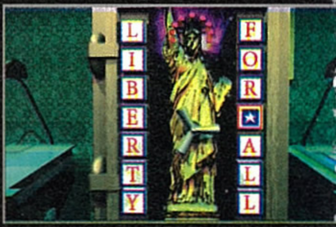


Evidence

Bonjour, vous êtes Dan Singer, et vous n'êtes pas un vendeur de machines à coudre. Non, votre boulot, c'est plutôt le genre journaliste fouille-merde, et cette fois il faudra enquêter pour prouver votre innocence dans le meurtre de Sarah Hopkins (la présentatrice vedette de votre chaîne de télé). Cette aventure policière mélange à la fois les scènes 3D précalculées et temps réel, lors de certaines phases d'action. Le tout est en SVGA, et le true motion semble avoir été utilisé pour l'animation des personnages. L'enquête est prévue pour le mois prochain. C'était Dan blaireau pour Channel 7. Elle est vraiment pourrie, la télé américaine.

Fishbone

SafeCracker



PC/MAC CD-ROM
EDITEUR WARNER
INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOV.

Suite à une offre d'emploi concernant un poste de chef du développement de la sécurité, vous vous présentez chez Crabb & Sons, fabricant de coffres-forts connu comme étant le plus performant de ces cent dernières années. Afin de tester vos capacités, votre futur employeur vous propose de pénétrer dans les locaux de la société et d'ouvrir, en moins de 12 heures, le maximum de coffres possible afin de découvrir le code du coffre-fort suprême, le F-9-12. Réalisé par Daydream, une société suédoise, la particularité de Safecracker est d'être un des tous premiers jeux à utiliser la technologie Quicktime VR d'Apple, qui permet d'avoir des panoramas de 360°, de zoomer, de manipuler des objets en 3D en les faisant tourner sur eux-mêmes. Vous pourrez explorer les pièces sous tous les angles, ou découvrir par exemple un indice inscrit sous une tasse simplement en la faisant tourner sur elle-même.

Tibérius









▲ *SafeCracker est un des tous premiers jeux à utiliser la technologie QuickTime VR d'apple.*



En vente dès le 28 Août

Preview

COURSE DE MOTO
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Ambiance biker. On se fout des pains dans la gueule pour se prouver qu'on s'aime bien. Et puis on enroule du câble sur le périph. C'est un peu ça la liberté d'être con. ▶

Road Rash





▲ *Quand vous avez pris une taule, une seule solution : courir vers votre moto et essayer de rattraper le retard. Si vous finissez parmi les loosers, vous en êtes de votre poche et devez payer votre participation.*

Road Rash, ça a été un carton sur console. Presque une référence. Pourquoi ? Parce qu'ils disent des gros mots dans le jeu. Du coup, le soft est sympa. Ils disent "Dégage, connard !", ça fait jeu super-cool. C'est une course de motos. On peut juste jouer à la moto tout de suite, ou bien s'amuser en mode campagne à jouer un perso, encaisser du pognon de course en course pour customiser sa bécane, ou carrément la bazarder pour passer au modèle supérieur. Bref, devenir un con. Après, ben on la crashe sur un platane la moto, on fait de l'hosto, et il faut tout recommencer. Mais on peut pas mourir. Comme quoi le jeu est pas réaliste pour un sou. En moto, on ne se blesse jamais. Ou bien on s'en sort indemne et ça fait des tas de super histoires de survivant à raconter aux copains, ou bien on y passe, et ça fait un motard de moins. Quand on gagne un circuit, une jolie nenette approche de vous et on a droit à un bisou. Les bikers ont une sexualité très pudibonde en fin de compte. Ça marche sous Windows, et sur la Béta que j'ai sous les yeux, le moteur tourne quand même à une vitesse assez furieuse. À voir.

Monsieur pomme de terre







◀ *Le jeu ? Une course de motos. On peut se latter. Barre d'espace pour les coups de poing. Return pour les coups de pied.*



Preview

DÉV. TRILOBYTE ETATS-UNIS
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Décidément, tout le monde s'y met à l'aventure en dessin animé. C'est vrai qu'un dessin joue forcément mieux la comédie qu'un acteur de seconde zone sous-payé.

Clandestiny

Seventh Guest fut le premier jeu développé par Trilobyte. Ensuite vint Myst, carton immédiat souvent copié mais inégalé à ce jour (vous n'avez pas encore joué à Myst ? Tsst...). Un exploit qui a fait de Trilobyte une des boîtes en vue, et ça du jour au lendemain. Plus d'un an est passé depuis Eleventh Hour, leur second bébé, et voici Clandestiny, le petit troisième. Il s'agit encore d'une aventure, toujours sur le même principe que Seventh Guest, utilisant semble-t-il le même moteur... Quand une recette marche, on ouvre un restaurant.

Pomme de terre







▲ *Andrew Mac Philes est un poltron. Avec sa p'tite gonzesse, Paula, qui est ma foi fort gironde, il doit se rendre au manoir de ses ancêtres pour réclamer son héritage. Mais comme tout manoir écossais qui se respecte, il est infesté de petits pois (NDLR : Chapeau bas, gentlemen, voici le premier jeu de mots de Monsieur Pomme de Terre !).*



▲ *Tout cela ressemble à s'y méprendre à Seventh Guest... Puzzles, énigmes, fantômes et exploration d'une maison : une recette qui marche, qui court même.*

Preview

EDITEUR BULLFROG
DÉVELOPPEUR BULLFROG
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 96





Genewars



Quand les bestioles cherchent à se reproduire, elles sont surmontées d'un coeur. Dans ce cas, vaut mieux carrer ses fesses.▶



Bullfrog y sont trop! Déjà ils viennent nous montrer Syndicate Wars pour le test. Vlan! On s'en prend plein la gueule. On n'a pas le temps de remonter sur son siège et puis paf! ils nous collent sous le nez la preview de Genewars. J'vous l'dit, c'est pas un métier testeur. Faut des nerfs d'acier. On avait déjà causé de Genewars dans un dossier sur Bullfrog. Genewars est un jeu de colonisation spatiale. Rien à voir avec Outpost, ah ça non. Bullfrog a voulu un jeu rigolo dans le style des séries B de SF et autres "Killer babes from planet Mammarion". Il y aura quatre races: les terriens, les Surians, les Bohemians et les Schnozzoids. Et puis aussi les Ethereals, mais le joueur ne pourra pas les contrôler car ils sont trop évolués. Au cours d'une série de missions, il faudra prendre place sur une planète, recueillir des empreintes génétiques des formes de vies locales et procéder à des croisements afin de repeupler la planète. Genewars insiste sur le côté écologique et vos actions seront sanctionnées par les Ethereals. On ne vous cache pas qu'on va avoir du mal à patienter pour la finale vu que notre stock de valium diminue à vue d'oeil!

Iansolo



Les sprites du jeu sont tout à fait cartoonesques et les anims super drôles.▶



▲Pour exploiter la planète vous contrôlez une équipe de spécialistes. Il y a des ingénieurs, des généticiens, des botanistes et des rangers.

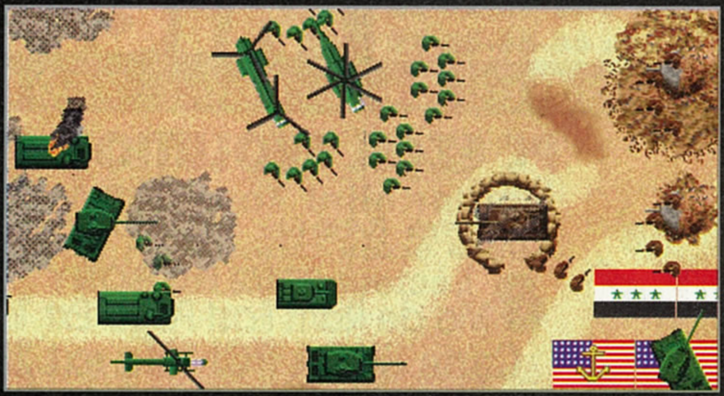




Preview

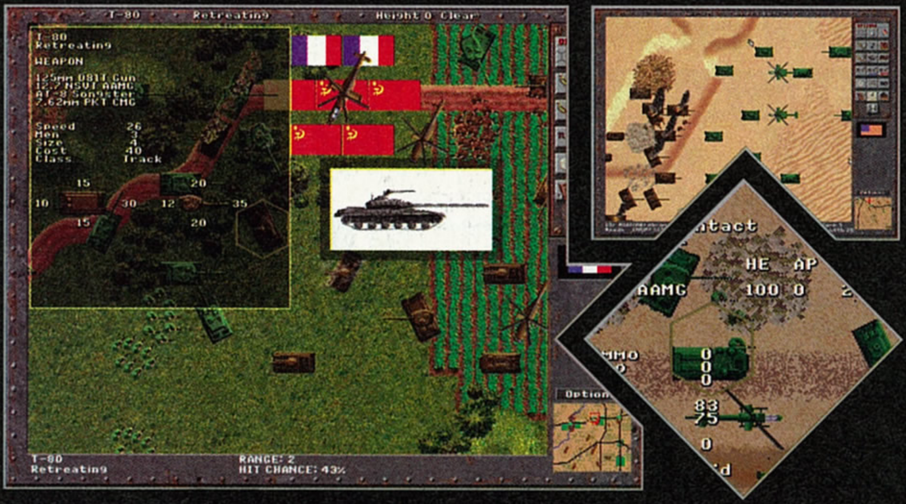
DEVELOPPEUR SSI
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD ROM
DISPONIBILITÉ NOVEMBRE







Steel Panther II



SSI persiste et signe dans les suites de wargame, puisqu'avec Wargame Construction Set 3, voici maintenant venir Steel Panthers 2. Cette fois, ce sera grâce à vos nombreuses unités blindées et autres tanks que vous pourrez jouer les maîtres de guerre, puisque vous participerez à des conflits de grande envergure se déroulant entre 1950 et 1999. Votre terrain de jeu sera au choix l'Europe, le Moyen-Orient, ou bien la Corée, et il vous faudra vous battre soit du côté de l'Otan, soit du côté du Pacte de Varsovie. Comme il se doit de nos jours, le graphisme est en SVGA et une option link vous permettra de mettre la pâtée à un gueux via le modem. Pour finir, sachez que le jeu comporte un créateur de scénario aléatoire, changeant aussi bien le type de terrain que sa topographie. Steel genre.

Fishbone

Chessmaster 5000

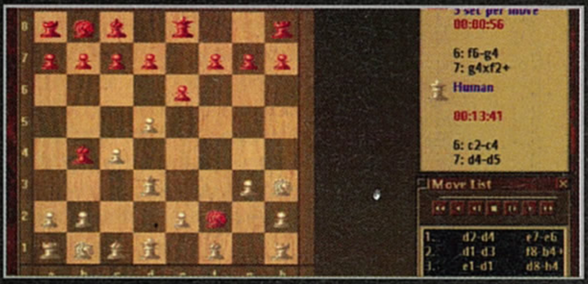
DÉVELOPPEUR MINDSCAPE
ÉDITEUR MINDSCAPE
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE JUIN 96

Le nouveau Chessmaster est arrivé dans sa dernière version pour le 10e anniversaire de la série. Les nouvelles possibilités et options sont légion : un nouveau moteur de jeu 32 bits, dix nouvelles sortes de jeux de pièces et autres... D'aucuns pourraient trouver futiles, voire déplacées, ces améliorations ; mais ce serait oublier qu'une attitude détendue, dans un milieu connu, favorable à la réflexion, est souvent la clef de la victoire.
Outre les améliorations de l'interface, Chessmaster 5000 s'est aussi plus orienté vers le didactique : possibilité d'obtenir un classement en jouant contre l'ordinateur, de faire des parties simultanées, de faire analyser son style de jeu. Parmi les autres nouveautés, on pourra aussi faire imprimer ses parties, ou l'historique de la partie, éléments indispensables pour l'enseignement des échecs.
On remarquera aussi la présence d'une trentaine de nouveaux adversaires dont le niveau variera du débutant aux grands maîtres, lesquels seront dotés d'une personnalité simulée grâce à 60 bibliothèques de nouvelles ouvertures. Quant au niveau du jeu lui-même, on l'annonce très élevé. Affaire à suivre...

Bob Arctor

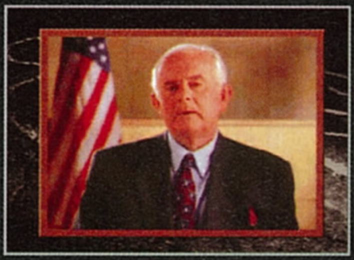


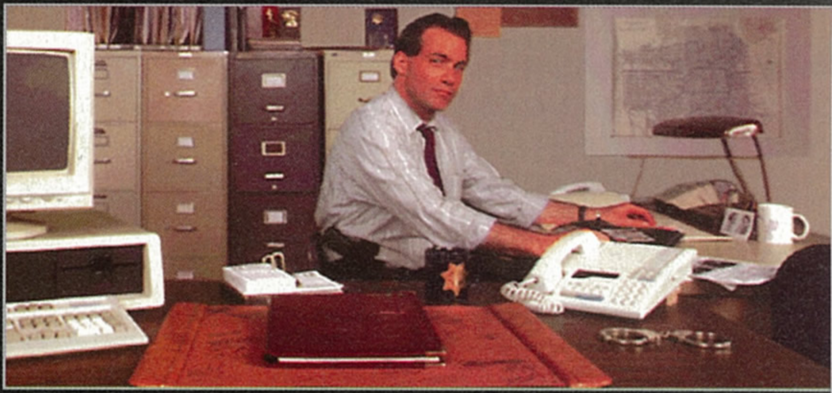




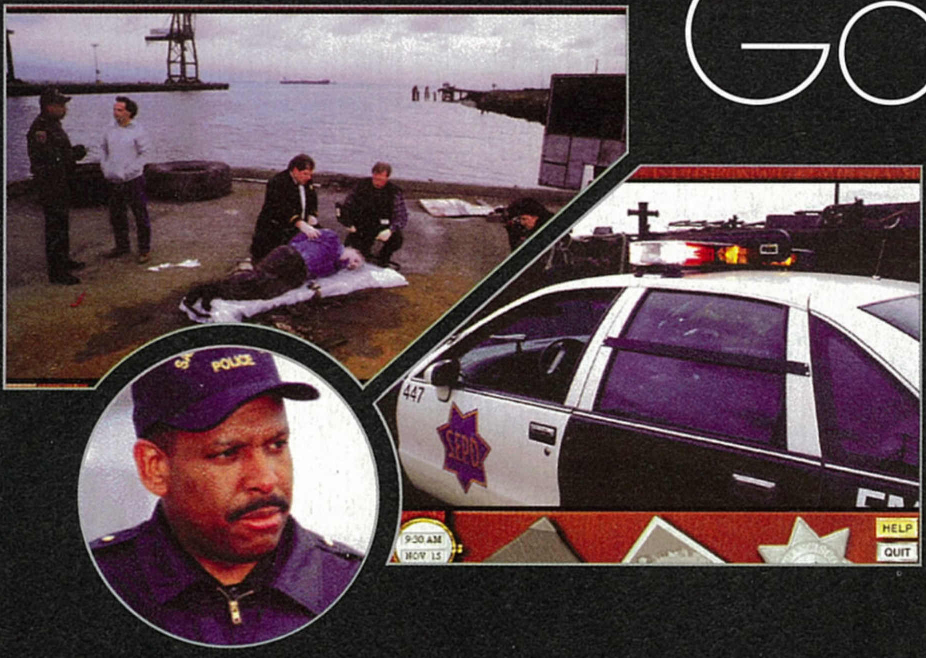
Preview

DÉV. GROLIER INTERACTIVE
EDITEUR GROLIER INTERACTIVE
WINDOWS/MAC CD
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





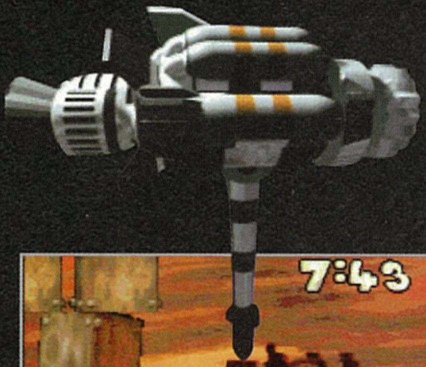
Golden Gate Killer



Vous vous souvenez de SPFD: Homicide ? Mais si, nous vous en avions touché un mot il y a trois mois en preview. Une enquête policière dans les rues de San Francisco. Vous y êtes ? Et bien voilà, ça s'appelle plus SPFD: Homicide mais Golden Gate Killer. Il faut dire que Grolier Interactive, l'éditeur, fait bien les choses. Le soft sortira en version française intégrale, et pour le coup ils ont choisi un titre plus vendeur dans notre beau pays. Bref, GGK a reçu un prix au Millia 96 et s'annonce comme du multimédia interactif du haut du panier. Un cadavre a été repêché dans la baie. Vous êtes apprenti-détective. Entre les rapports du médecin légiste, l'expert judiciaire et l'interrogatoire des témoins, GGK vous plongera dans une véritable simulation.

Iansolo

Trash It !





DÉV. RAGE SOFTWARE
EDITEUR TIME WARNER INTERACTIVE
PC CD-ROM
DATE DE SORTIE OCTOBRE

Trash It a le goût d'un de ces anciens jeux d'arcade que l'on adore. Comprenez par là que le boulot principal s'est fait sur le gameplay. Le jeu en lui-même est une sorte de croisement entre un Hard Hat Mack et un jeu de plates-formes standard. Vous devrez tout détruire pour continuer votre progression tout au long des niveaux. Enfin, "tout bastonner" ne sont pas les termes exacts, puisque le soft possède quelques subtilités, et vous aurez droit à d'autres objets.

Côté réalisation, il sera possible de jouer à deux sur le même écran, et celui-ci zoome en fonction de l'évolution de notre (nos) héros. Bref, Trash It possède tous les atouts pour devenir un jeu sympa, sans prétention, divertissant. Mais, après tout, n'est-ce pas tout ce qu'on lui demande ? Réponse le mois prochain pour le test.

Cooli





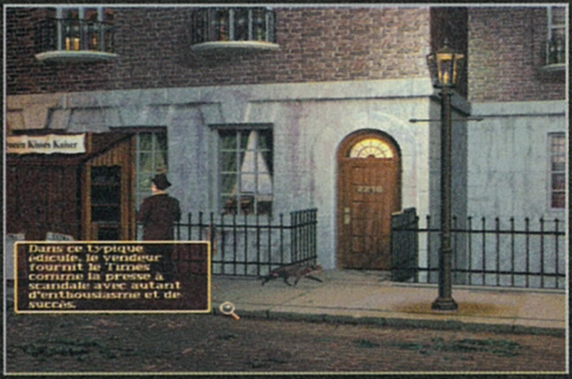




Preview

EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV. ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





The Lost Files of Sherlock Holmes
The Case of the Rose Tatoo



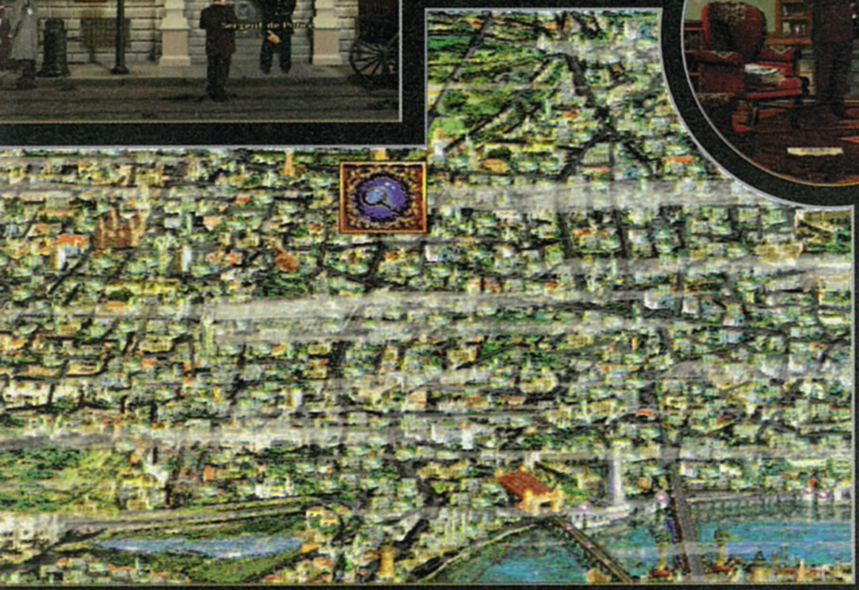
Sherlock Holmes reprend du service, puisque le voici de nouveau plongé dans une affaire monstrueusement compliquée. L'aventure débute alors qu'un attentat blesse très grièvement le propre frère de Holmes, lui même n'échappant que de peu à la mort. Heureusement, me direz-vous, sinon les scénaristes auraient été emmerdés pour l'histoire. Enfin bref, le jeu mélangera à la fois personnages réels (80 acteurs différents) et décors synthétiques, et vous fera visiter une cinquantaine de lieux empruntés au Londres victorien. Comme d'hab., il vous faudra discuter, fouiner et expérimenter (Holmes est un chimiste averti) un max si vous voulez mettre à jour le terrible complot qui menace l'Angleterre. À noter que le jeu sera entièrement sous-titré en français. Élémentaire, mon cher Captain Igloo !

Fishbone











Preview

DÉVELOPPEUR S.S.I.
EDITEUR MINDSCAPE
MAC/PC (CD-HYBRIDE)
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Panzer General

Pour ceux qui ne connaissent pas cette série de wargames à grande jouabilité, il faut préciser que les deux premiers épisodes (Panzer et Allied dans l'ordre de leur sortie PC) se situent dans la très confuse période de l'histoire située entre 1939 et 1945. Trente-cinq scénarios retracent, à grand renfort de "Oh !" et de "Ach !", tout le petit jeu d'intervilles auquel s'est livré notre voisin d'outre-Rhin ; et ce de la Pologne jusqu'à la chute de Berlin, campagne à laquelle s'ajoutent celle de l'Afrique du Nord (où, généralement, l'Allemand grommelle), le Front russe, ainsi que l'hypothétique invasion de la Grande-Bretagne. L'intérêt que porteront les vieux routiers des hexagones à ce jeu variera selon leur état de fatigue face à l'attente de la sortie de Close-Combat chez Microsoft. Pour les autres, ce sera une manière idéale pour débuter dans le Blietzskrieg.

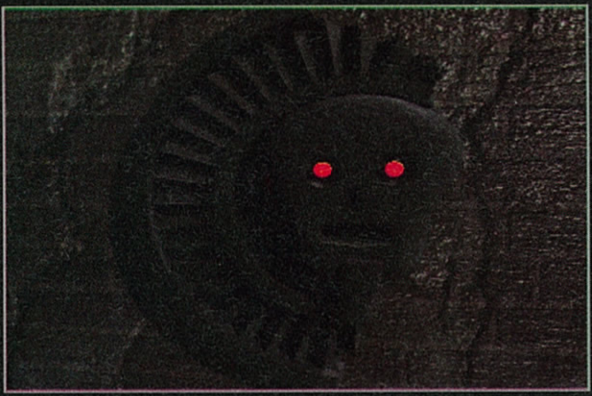
Bob Arctor





Preview

DÉVELOPPEUR MAD ENGINE
ÉDITEUR US GOLD
STANDARD PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





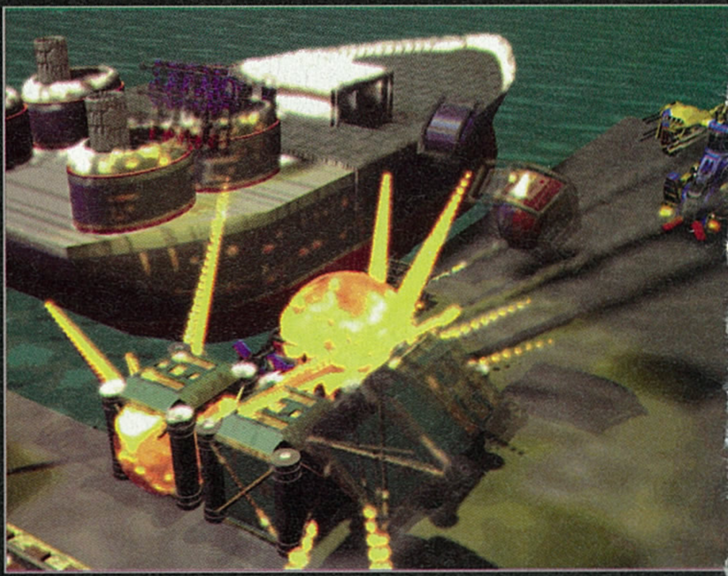


Master of Dimension

Les folles aventures d'un ado un peu coincé, qui arrive en avance chez sa grand-mère. Poussé par la curiosité, il fouille dans le grenier et tombe sur la "boîte de dimension". Sa grand-mère était en fait une sorcière, et le voici parti à sa recherche dans un monde parallèle.
Les amateurs d'aventure seront-ils servis ? La suite au prochain numéro...

Monsieur pomme de terre

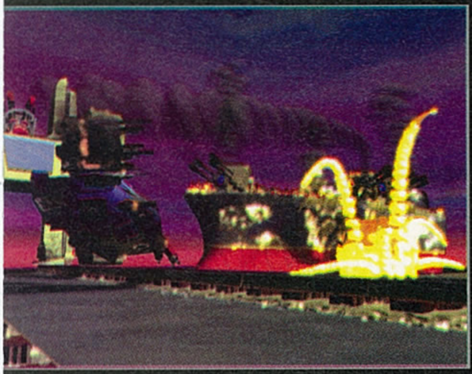
Bedlam

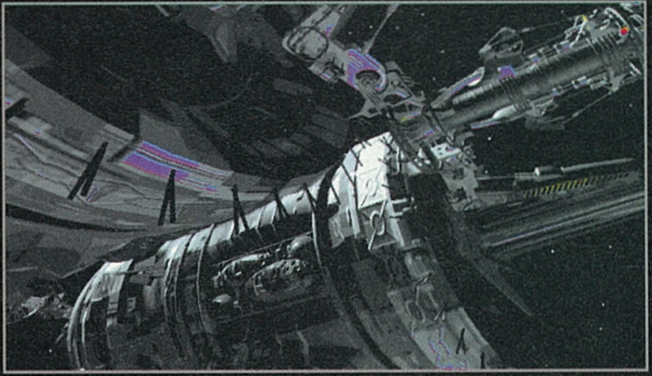


EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MIRAGE
PC/MAC CD-ROM
SORTIE FIN SEPTEMBRE 96

A force de construire des machines de plus en plus autonomes et intelligentes, les humains sont en train de se faire virer de leur propre planète, comme des malpropres. Joli syndrome du monstre de Frankenstein. Le futur décrit par Bedlam n'est donc pas très joyeux, mais c'est au joueur de tenter de renverser la vapeur à travers les nombreuses missions, dans lequelles il se fera une joie de saboter et de détruire toutes les installations des Robots et des Machines. Et de la destruction, dans ce jeu mêlant action et stratégie, il y en a puisque chaque élément affiché à l'écran est en fait destructible.
Un jeu en 3D isométrique plein de finesse malgré l'aspect bousille-tout-ce-qui-bouge, où il faut même réfléchir à bien synchroniser ses différentes unités et les faire s'entraider.

Seb



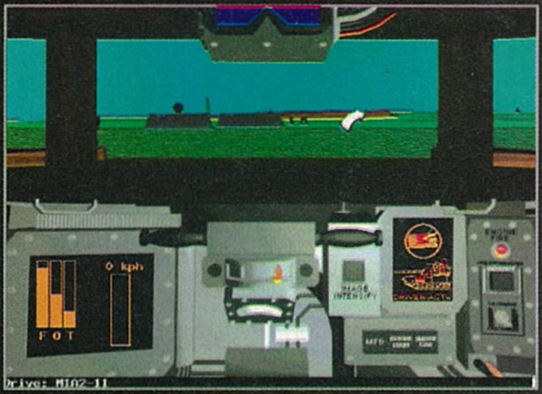




Preview

EDITEUR INTERACTIVE MAGIC
DISTRIBUTEUR FUNSOFT
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

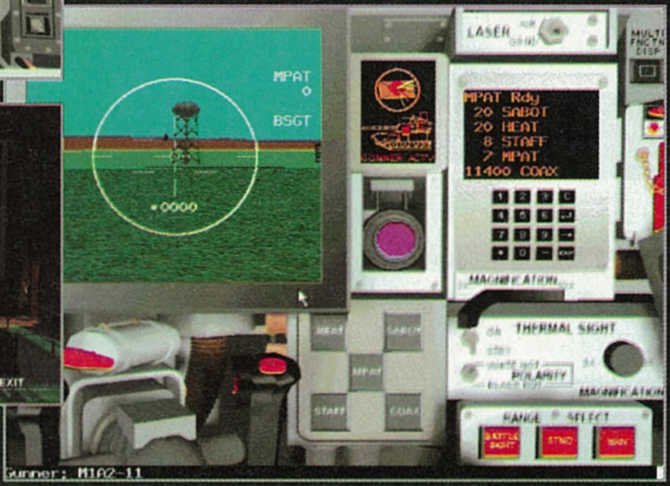




iM1A2 Abrams







C'est le créateur de M1 Tank Platoon, Arnold Hendrick, qui est à l'origine du prochain titre d'Interactive Magic : iM1A2 Abrams. Cette simulation de tank devrait donc se révéler complète au niveau des détails. On nous promet ainsi une assez grande variété d'options : commander un groupe de 4 chars ou contrôler une unité avec ses hélicoptères, son artillerie, etc. De façon classique, on pourra switcher d'un poste à l'autre (tourelle, conduite). L'action se déroulera au cours de 3 campagnes modernes (Golfe, Balkans et Ukraine), et le jeu propose une option "multi-joueur". Reste à voir si le côté "aride" du graphisme sera contrebalancé par la qualité de la simulation. Cela, nous devrions le savoir en octobre prochain.

Cooli

Football Manager
Saison 96/97



EDITEUR SIERRA
DEVELOPPEUR MIRAGE
SUR PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



Jouer au foot sur ordinateur, c'est déjà pas très fatigant, faut dire. Mais incarner l'entraîneur, le gérant du club et les divers financiers, là c'est vraiment pour les feignasses indécrottables. Sierra se met donc à la simulation de management de foot, avec Football Manager Saison 96/97. Voilà le produit qui s'annonce le plus complet du genre, puisque vous gérez absolument tout, jusqu'à la construction du stade et la gestion des baraquements de bières, de frites et de souvenirs qui l'entourent. Et l'équipe de foot elle-même, bien sûr ; et tous les petits problèmes des joueurs. À noter que cette preview était encore en anglais, mais que la version finale sera traduite dans notre langue et intègrera les données de nos équipes nationales chéries.

Seb





◀ *C'est vous qui déterminez le planning d'entraînement de vos très chers joueurs. Pensez aux temps de repos pour ne pas les épuiser avant les vrais matchs.*

Preview

DÉV. RAVEN SOFTWARE / SSI
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE









Necrodome

Necrodome vous placera aux commandes d'une bagnole. Carrément un tank, la caisse ! Les différents tableaux du jeu prennent place dans des arènes du futur (décors désertiques, arctiques, volcaniques...) où vos objectifs seront variés comme celui de buter tout le monde ou bien même de buter tout le monde. Euh... parfois il faudra aussi récupérer un drapeau. Mais bon, pour y parvenir il faudra de toute manière nettoyer le secteur. Alors... Non, mais là où Necrodome se montre un peu plus innovant, c'est dans le mode "réseau". Figurez-vous que le tank est biplace, et que dans la tourelle on peut larguer des mines, émettre des écrans de fumée ou canonner à tout va. En réseau, deux joueurs pourront s'installer dans le tank : un pilote et un canonnier. Le pilote pourra en outre descendre du blindé, armé d'un fusil canon scié, et pénétrer dans les zones inaccessibles par le tank afin d'enclencher des interrupteurs, récupérer des objets et des munitions ou trouver un véhicule neuf. Ça peut s'avérer rigolo, non ?

Iansolo

Age of Rifles

Wargame Construction Kit 3

DEVELOPPEUR SSI
EDITEUR MINDSCAPE
PC CD-ROM
ORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





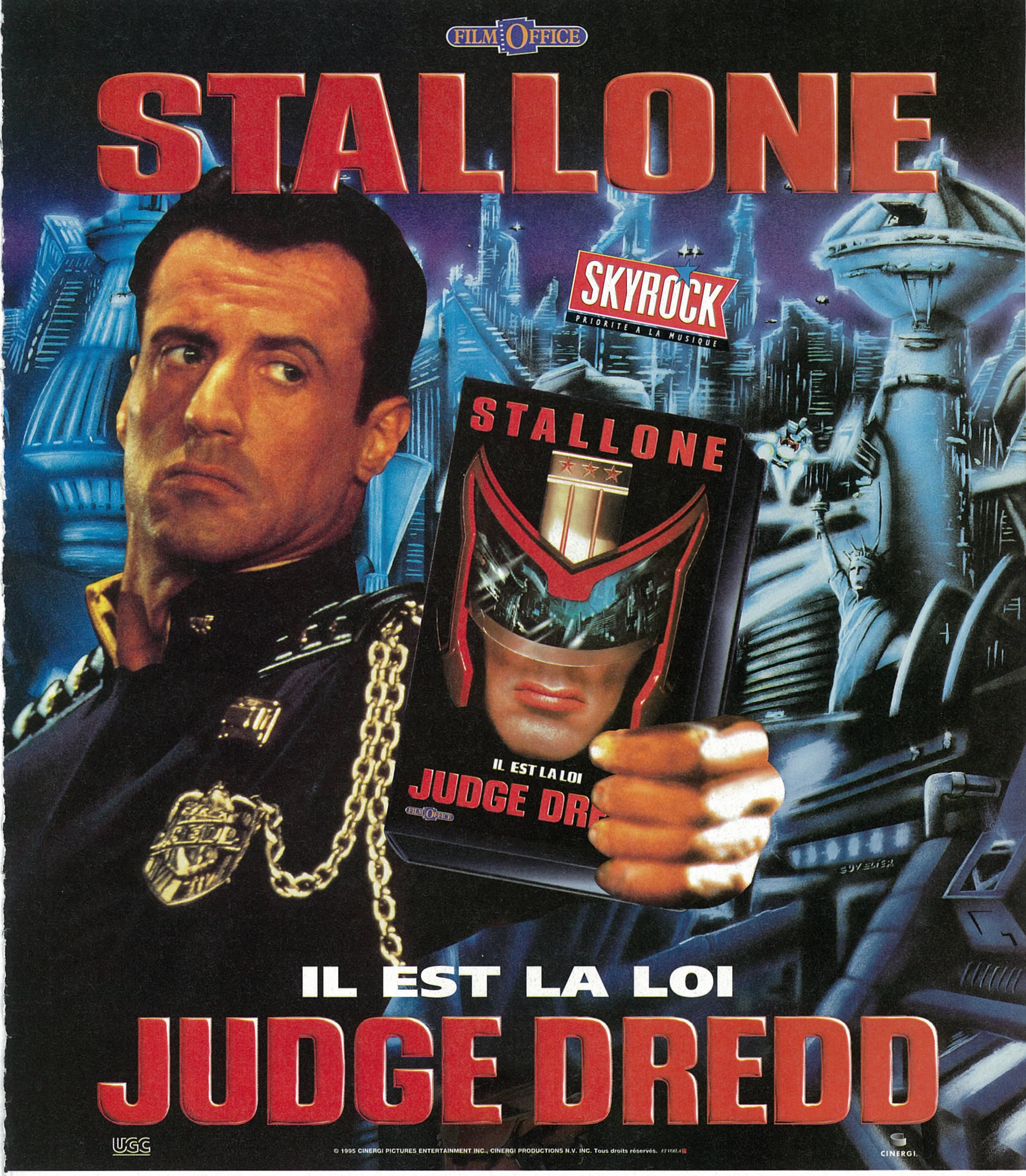
Les combats se déroulent aussi bien en milieu désertique qu'enneigé. ▶

Voici donc le troisième volet de la série des Wargame Construction Set, et cette fois vous allez plonger dans l'univers sanglant des guerres du siècle dernier (entre 1848 et 1905, pour être plus exact). Une douzaine de campagnes vous feront revivre entre autres les conflits américano-mexicains, austro-prussiens, franco-prussiens, russo-japonais, sans oublier la guerre de Crimée, de Sécession et la révolte des Boxers. C'est le marchand de tripes qui va être content ! Comme son nom l'indique, WCK 3 vous permettra également de créer vous-même vos propres champs de batailles, armées et uniformes, le tout dans différents types de terrains et de météo. Techniquement parlant, sachez que le graphisme est entièrement en S-VGA et que deux joueurs pourront s'affronter simultanément. Revue de rangeos dans un mois.

Fishbone



▲ *Aménagez vous-même votre futur champ de bataille.*



SORTIE NATIONALE EN VIDÉO K7

Preview

PC CD-ROM
EDITEUR VIACOM
NEW MEDIA
SORTIE OCTOBRE
?









Enemy Nations





Développé par Winward Studios, Enemy Nations est un jeu de stratégie en temps réel. Le jeu a toutes les apparences d'un clone de Command & Conquer sous Windows. Au programme, construction de bâtiments et gestion des unités (chars, etc.). Enemy Nations intègre toutes les fonctionnalités pour jouer en réseau et propose de multiples options (choix du nombre d'adversaires, etc). Malheureusement, la version que nous avons eue entre les mimines était assez peu avancée, et pour l'instant il s'agit plus d'une ébauche que d'un produit jouable. Le jeu arbore plusieurs niveaux de zoom dans le plus pur style Conquest. Pour le reste, impossible de se prononcer, si ce n'est pour ceux qui n'aiment pas Windows et les fenêtres qui se baladent dans chaque coin de l'écran. Enemy Nations est annoncé pour octobre.

Cooli

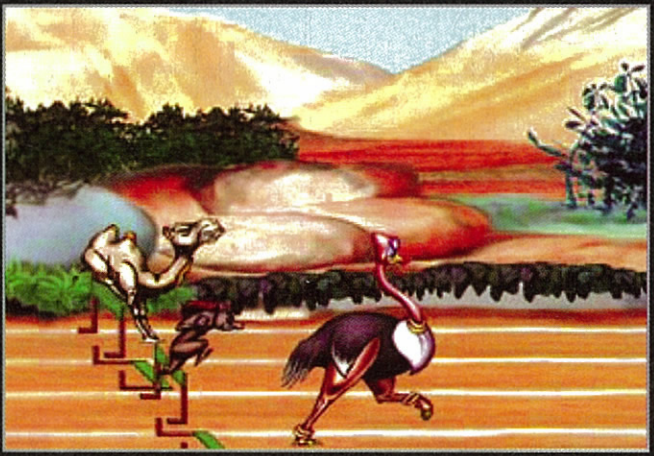
Wild animal'/lympic

PC CD ROM
WINDOWS 95
EDITEUR TIYUS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE
?



J'ai bien cru avoir des hallucinations. C'était cet été, pendant la finale du 100 m. Je venais de voir passer une autruche dans le couloir central... suivie de près par une girafe et un guépard. Non, je ne regardais pas les animaux du monde. Non, Carl Lewis n'est pas un ours polaire. Effectivement, ce n'était pas les jeux d'Atlanta à la télé, mais le dernier jeu de Titus sur mon PC. Vous avez compris, Wild Animal'/Lympics sera complètement loufoque. Au cours de 11 épreuves sportives (natation, cyclisme, course...) basées sur les véritables records, vous pourrez vous glisser dans la peau de 22 animaux en délire (requin, pieuvre, croco, phoque...). La folie étant communicative, Wild Animal'/Lympics se jouera même à quatre.

lansolo



joystick

Abonnez-vous dès aujourd'hui et recevez le jeu

SYNDICATE WARS

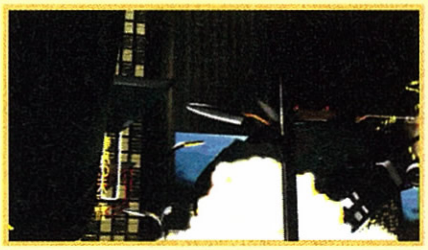


11 n° de **Joystick**	385 F
+ le jeu Syndicate **Wars** sur CD-Rom PC	349 F
TOTAL	~~734 F.~~

POUR VOUS, 469 F SEULEMENT

35 % soit plus de de réduction !







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

À retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à Joystick- TSA 20215-92892 Nanterre Cedex 9

ST199

Oui • je m'abonne à **Joystick** pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu **Syndicate Wars** sur CD-Rom PC pour un montant de **469 F seulement** au lieu de 734 F. Je réalise ainsi une économie de 265 F, soit plus de 35 % de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par:

- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Carte bleue n° ____________________

expire le |__|__|

Signature :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : |__|__|__|__|__| Ville : ____________________

Pseudo : ____________________

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de bénéficier de 120 mn de connexion gratuites sur le 3614 JOYSTICK).

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Syndicate Wars au prix de 349 F.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

3DO

VENTE

Dép. 14 Vends 3DO + 2 pads + 12 jeux variés : Fifa, Slam Jam, Dragon Lore, NFS, Road Rash, WC3, Gex... 2000 Frs. Tel au 31 96 24 67.

Dép. 73 Vends très nbx jeux 3DO (environ 35) de 80 à 200 Frs. Tel à Cyril au 79 60 41 61 ou Benoit Cyril BP 9 73017 Chambery Cedex.

Dép. 92 Vends nbx jeux 3DO de 70 à 250 Frs frais de port inclus. Liste sur demande à David Feger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 20 h 30.

Dép. 99 Vends 3DO + 2 pads + 20 jeux + TV couleur (Doom, POED, NFS, WC3, Space Hulk...). Tel en Belgique au 071 85 04 66.

PC

ACHAT

Dép. 3 Achète jeux PC CD à bas prix + matos carte vidéo ISA 1 Mo, carte TV MPEG. Envoyez vos listes à Gaël Paret 03310 ST Genest.

Dép. 30 Achète jeux et utils sur PC, envoyez liste à Robinson Samuel 2 Rue d'Estiennes d'Orves 30000 Nimes.

Dép. 55 Achète «Le Monde de Xeen» sur CD Rom ou échange contre Rebel Assault et Megarace. Mr Pruneaux Alexis 16 Rue des Meix 55000 Simont.

Dép. 60 Achète sur PC CD : Flight Unlimited, prix raisonnable. Tel à Marc au 44 08 80 24.

Dép. 69 Achète jeux et utils à tout prix. Tel à Damien au 78 08 12 06 ou Damien Bellegueulle 137 Avenue Gl de gaulle 69300 Caluir et Cuire.

Dép. 75 Achète CD Rom de jeux pour cause de petite bourse. Tel à Franck au 42 23 35 01 ou le soir au 40 13 03 72.

Dép. 77 Achète DD 420 Mo mini à petit prix, une carte vidéo accélératrice W95, achète CD Rom. Tel à Bertrand au 60 61 81 71.

Dép. 83 Achète jeux et utils sur PC CD. Viriot Frédéric Transit Marine Toulon BP 72 83800 Toulon Naval.

Dép. 86 Achète ou échange jeux et utils sur disks et QIC80, CD, recherche utils de musique. Tel au 49 53 19 71 ou François Olivier 2 Grande Rue 86240 Croutelle.

CONTACT

Dép. 14 Cherche échange de logiciels sérieux, liste à Le Bassard Laurent Résidence Belle Etoile 14110 conde sur Noireau.

Dép. 26 Cherche contacts pour échange de softs sur QIC80 : jeux et utils. Bruno Loubet Résidence Les Clos Rue H. Roux 26100 Romans/Isère.

Dép. 35 Cherche contacts sérieux pour échange de softs récents, vends Spanther VF, NBA 96, WC 3 : 150 Frs pièce. Tel à Jean-Yves de 17 h 30 à 21 h au 99 50 99 88.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC, sérieux et rapides, envoyez vos listes à Fabres Luis 87 Quai Commandant L'Herminier 42300 Roanne.

Dép. 52 Cherche contacts sur PC pour échanges de softs, envoyez liste à Belhouchet Mehdi 2 Rue Darius Milhaud 52100 St Dizier.

Dép. 56 Echange jeux CD Rom : SF, EA Hockey, Jordan in Flight, WC94, Winter Olympics, faire offre à Anthony au 97 36 11 39 après 18 h.

Dép. 58 Cherche contacts sur PC softs jeux, utils... sur 3», contacts rapides. Bouziat Christian 19 Rue Bartheneuf 58000 Nevers.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur PC CD. Tel au 28 59 12 39 à Bill.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC pour achats ou échanges de news jeux et utils. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondecourt.

Dép. 71 Cherche contacts PC sur QIC80.Vermuseau Nicolas 44 Grande Rue 71590 Gergy ou tel après 19 h au 85 91 64 85.

Dép. 75 Cherche matos afin de monter PC puissant SCSI ou E-IDE. Tel au 43 67 32 56.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC 486, Pentium pour échanges de programmes divers, pas sérieux s'abstenir. Sébastien Lomine 2 Rue du Loiret 75013 Paris.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC et Netsurfer astucieux sur Paris et RP. Tel à Patrick au 09 92 01 01.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC sur Paris et région parisienne, débutants acceptés. Tel le soir au 45 86 67 22.

Dép. 80 Cherche 16 Mo de Ram en 8 bits, prix à débattre de préférence sur la région parisienne ou sur la Picardie. Tel après 18 h au 22 93 65 19.

Dép. 83 Echange jeux de foot : Fifa 96 contre Euro 96 et Amazone Queen contre une autre énigme. Tel à Thierry au 94 58 75 23 le matin de préférence.

Dép. 88 Cherche contacts sur PC (disks et CD) + achète jeu pour PC «Le Voyeur» + la marque jaune. Mr Stéphane Delbet 3 Pavillon Vincey Bourget 88450 Vincey.

Dép. 92 Cherche VF de Serpent Isle (Suite Ultima 7), prêt à échanger contre mémoire, DD, jeux... Tel à Marcel au 47 73 62 18 après 20 h.

Dép. 93 Recherche toutes news sur PC CD, liste de jeux à Jérémy Collin 154 Avenue des Arts 93370 Montfermeil.

Dép. 93 Echange Fade to Black contre Doom 2 ou Duke Nukem 3D ou Grand Prix 2 ou Actua Soccer ou Fifa 96. Tel le soir à Axel au 48 32 65 42.

Dép. 93 Echange Fade to Black contre Duke Nukem 3D CD, Doom 2 CD, NBA JAM TE CD, Hearth of Darkness CD, Ripper CD ou Rise 2 CD. Tel le soir à Axel au 48 32 65 42.

Dép. 94 Cherche contacts sur Zip 100 PC ou sur disks 3» et autres. Mr Teigny 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Mr Matthys Jan BP 185 8400 Oostende, Belgique.

VENTE

Dép. 1 Vends jeux, utils et compils sur PC CD. Tel à Philippe au 50 20 78 59.

Dép. 6 Vends CM 486 Dx4 100 : 700 Frs, carte vidéo Trident 1 Mo : 300 Frs, CD Rom 4x Mitsumi 300 Frs, recherche processeur P75, P90 à bas prix. Tel le soir après 19 h au 93 52 60 02.

Dép. 7 Vends MS Office Standard + Encarta 95 + Winixpro et Boursitel + Flashback, Doom, Lemmings (100 Frs les 3 jeux). Alain Koller Grange Seux 07430 Vernosc.

Dép. 11 Vends jeux et utils CD : Duke Nukem 3D, Screamer... prix intéressant, cause vente matériel. Tel au 68 45 38 77 à Arnaud.

Dép. 11 Vends PCAT286 1 Mo, DD 40 Mo, écran VGA 14», Works, Quattro 2, Windows 286, souris, imprimante Amstrad LQ5000 24 aiguilles et recharges : 1500 Frs. Tel au 68 25 00 39.

Dép. 13 Vends 486 DX4-75 8 Mo de Ram, CD 2x, carte son Trust 1 Go, carte vidéo 1 Mo SVGA, écran SVGA 14», DD 420 Mo : 6000 Frs. Tel au 90 94 44 56.

Dép. 13 Vends nbx jeux, utils sur PC CD. Campagna Fabrice Rue de l'Orme 13520 Les Baux ou tel au 90 54 41 78.

Dép. 13 Vends PC 386 SX33, 5 Mo Ram, 200 Mo DD, écran SVGA 14», lecteur CD Rom 2x, carte SB 16 bits, 2 imprimantes, modem, souris... Tel au 42 96 37 65.

Dép. 13 Vends Virtual Karts, Patriot, Air Force, Commander, Frontier Elite 2, Great Naval Battles. Tel à Patrice au 42 02 16 22.

Dép. 13 Vends jeux et utils sur CD, vends anciennes revues d'informatique. Broucke Jimmy 5 Avneue Jean Moulin 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 13 Vends utils et jeux PC CD, possibilité MAC, liste contre 1 disk. Marc Peyron Résidence Belle Ombre Bat D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille.

Dép. 14 Vends CD Rom 4x : 400 Frs, CD 2x : 250 Frs, carte son SB Pro 2 : 300 Frs, carte mère 486 DX40 + cartes : 500 Frs, Destruction Derby CD 150 Frs. Tel à Jean au 31 80 79 63.

Dép. 22 Vends carte mère + 486 DX2 66 : 500 Frs, carte vidéo Cirrus Logic 5429 1 Mo VLB 250 Frs, processeur Cyrix 486 Dx 33 : 100 Frs, cherche jeux sur CD. Tel au 96 48 35 00.

Dép. 27 Vends jeux PC CD à petits prix. Tel le soir au 32 38 55 04.

Dép. 31 Vends 486 DX4 100 PCI 16 Mo DD 540 Mo, écran Goldstar 14», CD Rom 4x, carte son 16 bits, imprimante Canon BJ10 : 5500 Frs. Tel au 61 25 62 01.

Dép. 33 Vends quelques jeux PC CD de 50 à 200 Frs. Tel à Jérôme au 56 85 23 28.

Dép. 33 Vends 10 jeux PC CD de 50 à 200 Frs et achète Windows 95. Tel à Jérôme au 56 85 23 28.

Dép. 34 Vends jeux et utils sur PC CD. Tel à Vincent au 67 73 87 80.

Dép. 37 Vends carte son SB16 + logiciels 400 Frs. Tel au 47 20 30 43.

Dép. 40 Vends jeux et utils sur PC, PC CD, liste sur demande à Pascal Naud 14 Avenue de la Côte d'Argent 40000 Mont de Marsan ou tel au 58 75 47 37.

Dép. 42 Vends PC 486 DX4 100 8/850 carte SVGA Cirrus, carte son 16 bits compatible SB, CD4x, écran 14» SVGA, Windows 95, joystick, HP 25w, docs, garantie. Tel au 77 79 03 03.

Dép. 42 Vends ou échange compils et jeux sur PC et CD : Super Karts, Destruction Derby... Tel à Bruno au 77 73 31 42.

Dép. 44 Vends ou échange nbx jeux et utils récents sur HD et CD, vends nbx boites de disks HD vierges à 15 Frs le boite sur Nantes uniquement. Tel au 40 84 09 45.

Dép. 53 Vends PC 486 DX 40 + lecteur Panasonic 4x IDE, carte SB 16 Value IDE + jeux et CD : 3000 Frs à débattre. Tel au 25 55 73 37.

Dép. 54 Vends news PC CD. Alini Guillaume 6 Rue du LBB 54450 Benamenil ou tel au 83 71 11 81.

Dép. 54 Vends disk 3» 1,44 MB HD, DD formatée 100 % garantie sans erreur, marque Sentinel, vendu par lot 100 : 250 Frs. Didier Cédric 124 Avenue de Strasbourg 54000 Nancy.

Dép. 54 Vends jeux PC CD-Rom, news, prix sacrifiés, vends streamer 420 Mo + K7. Rossion Franck Bat F Entrée 4 16 Rue de la Côte 54000 Nancy.

Dép. 57 Vends jeux PC CD et lot de disquettes 3» : 50 Frs les 100 Frs. Viriot Frédéric 9 Rue du Charrau 57140 Norroy le Veneur.

Dép. 57 Vends 486 Dx4 100 8 Mo, DD 540 Mo, vidéo PCI 2 Mo, CD Rom x2, SB 16 MCD, HP 100 w, écran 14» SVGA, Scanner NB 256, le tout sous garantie 5900 Frs. Tel à Cyrille au 87 71 11 67.

Dép. 59 Vends jeux PC : NFS, SWS, Hi-Octane, C & C, Battle Isle 3... Vianne Djessy 182 Rue Roger Salengro 59430 St Pol sur Mer tel au 28 64 57 47.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Civil War, Wing Commander 3, Ascendancy, Last Dynasty, Heroes Might and Magic, Aces of the Deep. Tel après 18 h au 20 67 09 29.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : KQ 7, B13, Guilty, recherche The Dig (VF), Settlers 2, In the first Degre. Tel à Yannick au 20 94 43 42, vends PS-166 Mhz + 14» : 8490 Frs. Tel au 20 54 18 28.

Dép. 59 Vends carte VLB avec 486 DX66 8 Mo Ram, cate son 16 bits, carte controleur VLB, carte graphique VLB 1600 Frs. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel après 18 h au 20 79 73 01.

Dép. 59 Vends Command and Conquer + opération survie, Magic Carpet 2, Thrustmaster Mark 1, carte vidéo Miro 12PD. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 60 Vends CM PCI DX4 300 Frs, CM 386 SX25 + 1 Mo x4 + I/O + Trident + HD 105 Mo 750 Frs, carte graphique 1 Mo ISA 200 Frs, carte graphique S3 64 v + MPEG 450 Frs, 1 Mo vidéo 150 Frs modem Olitec P75 : 250 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends carte son 16 Bits Shuttle (compatible SB Pro) avec logiciels (séquenceur) et enceintes 50 W : 600 Frs. Tel au 21 91 08 77.

Dép. 62 Vends jeux PC CD : Aliens, Discworld, Commander Blood, Adi CM1 : 200 Frs l'un, Rise of the Robots 100 Frs, LBA disk 50 Frs. Tel à Christophe au 21 49 20 72.

Dép. 62 Vends jeux PC CD : Command and Conquer 250 Frs, Sim City 70 Frs, 1942 PAW : 120 Frs. Tel à Gaëtan au 21 82 81 83.

Dép. 67 Vends jeux PC CD : Screamer 150 Frs, Sim City 2000 + Scénarios : 100 Frs (disk), Ultimate Doom : 150 Frs. Nicolas Hoenen 2 Rue du Tramway 67370 Truchtersheim.

Dép. 67 Vends barettes Simm 4 Mo : 250 Frs (32 Bits), CPU Pentium P90 : 800 Frs. Tel après 19 h au 88 29 09 84 à Olivier.

Dép. 67 Vends jeux Ishar 2, Ween, Colonisation, Simon le Sorcier, 7th Guest, Dune, Hand of Fate : 100 Frs pièce. Tel au 88 27 13 67.

Dép. 67 Vends guide de formation Pro Ista pour Windows 3.1, Word 2, 6, Excel 4, 5 : 50 Frs. Tel à Jean-Marc au 88 78 63 81.

Dép. 68 Vends, achète, échange jeux et utils sur PC CD et DAT. Christophe Urbain 12 Rue de la Weiss 68125 Houssen.

Dép. 69 Vends PC CD : Hexen, Witchaven 200 Frs pièce. Tel au 78 20 53 12.

Dép. 70 Vends CPU 486 Dx 33 70 Frs, bible du PC ed. 4 : 300 Frs, lecteur 3» 1,44 Mo 100 Frs. Martin Stéphane 19 Rue du Clos Cornellier 70400 Tavey ou tel au 84 46 30 69.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas, liste contre enveloppe timbrée. JP Delage 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 74 Vends jeux sur disks et CD (386/486) originaux. Tel au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends carte mère IBM/Intel 486 à 66 Mhz, 1 an, avec 4 Mo de Ram et VM Coprocesseur : 1500 Frs, carte vidéo 1 Mo : 1800 Frs. Tel au 43 07 16 56 après 18 h.

Dép. 75 Vends PC Pentium 133, 1 Go SCSI, 8 Mo, Stealth, 64 VRam 2 Mo, SB16, 17», HP150, CD Rom SCSI 4, SX, neuf jamais servi : 9900 Frs. Tel au 42 38 29 21 après 20 h.

Dép. 75 Vends jeux PC à 250 Frs : Prisoner of Ice, Fade to Black, Terminator, FS5 (didk : 100 Frs), Prince of Persia 2 (disk 150 Frs), Warcraft 2 : 300 Frs. Tel au 48 04 99 94.

Dép. 75 Vends imprimante laser Canon LBP8IV 6 Mo-4PPM + 1 Toner neuf, tbe : 3500 Frs à débattre. Tel à Thierry au 44 73 95 23.

Dép. 75 Vends jeux PC : Terminator 250 Frs, Alone 3 : 250 Frs, Prisoner of Ice 250 Frs, Fade to Black 250 Frs, Time Gate 250 Frs, Prince of Persia 2 : 100 Frs. Tel au 48 04 99 94.

petites annonces

Dép. 75 Vends lot de 6 CD : Voyeur, Noctropolis, Maabus, tous en VO pour 260 Frs ou 100 Frs l'un ou échange contre lecteur CD 4x Panasonic ou contre 4 Mo Ram. Tel au 40 45 02 16.

Dép. 75 Vends jeux PC et magneto-optic. Tel à Rachid au 42 08 95 18.

Dép. 75 Vends Pentium 100 Intel 250 Ko PCI 8 Mo, carte SVGA 2 Mo, DD 1 Go, écran 15», CD Rom x4, carte SB 32 Awe, Win 95, MS Works 95, jeux, valeur 16 300 Frs, vendu 7000 Frs. Tel au 45 01 91 20 à Humbert entre 18 et 20 h.

Dép. 75 Vends jeux PC CD. Legueret Stéphane 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 75 Vends moniteur Trust 17» + règlages complets + HP intégrés sous garantie 3 ans : 5000 Frs, valeur 6300 Frs. Tel au 44 65 03 20.

Dép. 75 Vends moniteur 17» règlage complet de l'image HP stéréo intégré 2x15 W Degauss Energy Star marque Trust, valeur 6300 Frs, vendu 5500 Frs en excellent état, sous garantie. Tel à Dan au 44 65 03 20.

Dép. 76 Vends jeux CD Rom : Les Guignols de l'Info 210 rs, KQ7 : 100 Frs, Screamer VF 150 Frs, Grand Prix Manager 210 Frs ou échange contre Ultimate Soccer VF, l'Entraineur, SWOS. Ecrire à Simon Fregger 20 Rue Montmorency 76600 Le Havre ou tel au 35 25 32 29.

Dép. 76 Vends carte mère 486 DX 100 + CPU, carte son DSP 16, carte vidéo Trident. Tel à Franck au 35 36 46 71.

Dép. 76 Vends 486 Dx45 100, 8 Mo carte Trident 9440 1 Mo, DD 420 Mo, CD Rom 6x, carte son maxi 16, écran 14» SVGA + souris, enceintes : 4500 Frs. Tel au 35 30 67 08.

Dép. 76 Vends Wing Commander IV 220 Frs + port. Tel au 35 77 14 46.

Dép. 77 Vends 486 DX23 66 P"CI 16 Mo Ram, vdiéo PCI 1 Mo, DD 420 Mo, SB 16, CD x2, SVGA 14», clavier, souris, W95, W3.11, jeux, logiciels, drivers... + assistance : 7000 Frs. Tel au 64 88 42 50.

Dép. 77 Vends carte mère 486 + CPU DX 50 800 Frs, moniteur 14» 1500 Frs, clavier 250 Frs 250 Frs, Medium tower 300 Frs, CD Rom x2 200 Frs, SB Pro 200 Frs, Ram 8x1 Mo : 1000 Frs, DD 120 Mo : 200 Frs. Tel au 60 06 49 51.

Dép. 77 Vends PC 486 DX 40, DD 40 Mo, 4 Mo Ram, écran 14», souris, clavier, Logiciels : 2800 Frs. Tel à Vincent au 64 06 50 11.

Dép. 77 Vends jeux CD : Command and Conquer, Caesar 2 : 180 Frs pièce, Police Quest Swat : 200 Frs, DDay 100 Frs. Tel au 60 08 03 59.

Dép. 77 Vends jeux de stratégie PC disks 150 Frs : Harpoon, Day, Task Force, Ambush, Comanche, GNB 1, Claris Works 1 : 150 Frs. Coutellier Christophe 10 Résidence de l'Orangerie 77310 Ponthierry ou tel au 60 65 53 58.

Dép. 77 Vends carte son AWE Value Edition 750 Frs, jeux CD VF : Police Quest Swat 220 Frs, Caesar 2 et C&C 180 Frs pièce, DDay 100 Frs. Tel au 60 08 03 59.

Dép. 78 Vends Word 7, Win 95 neuf sous emballage avec licence et doc : 2000 Frs. Tel au 30 50 05 74.

Dép. 78 Vends jeux sur PC : Les Guignols de l'Info 250 Frs, PSG 150 Frs, Under a Killing Moon 150 Frs, Gabriel Knight 80 Frs, Space Quest 1 : 50 Frs sur CD, vends Monkey Island 40 Frs sur disk. Tel au 30 96 00 70.

Dép. 78 Vends 486 Dx2 66, DD 710 Mo, Ram 4 Mo, 256 Ko cachés, CG ISA Paradise, CD 4x, SB, imprimante : 14 000 Frs. Tel au 39 54 01 77.

Dép. 78 Vends carte SCSI Adaptec 2842 900 Frs, SCSI NCR810 500 Frs, CD Rom x8 Arcus 700 Frs, graveur JVC x2 : 5000 Frs, carte mère Gigabyte 256 Ko, Pipeline 800 Frs. Tel au 32 51 89 59.

Dép. 78 Vends 486 DX4 100 Compaq 7106 8 Mo RAm, DD 420 Mo, SB 16, CD 4x, écran 14» SVGA 1 Mo, 2 HP, Windows 95, garantie 3 ans : 6600 Frs. Tel à Mr Biondi au 07 74 66 73 ou au 30 66 11 06.

Dép. 78 Vends PC 486/80 Mhz multimedia évolutif Pentium 8 Mo/520 Mo DD, CD Rom 4x, carte son 16 bits, enceintes, logiciels en tout genre, garantie 5 mois, prix à débattre. Tel au 30 96 58 62.

Dép. 78 Vends volant + pédalier Thrusmaster Formula T1 neuf + jeux : 1200 Frs, Car and Driver 100 Frs, Ecstatica 100 Frs. Tel au 39 68 38 74.

Dép. 78 Vends jeux PC CD à 200 Frs : Phantasmagoria, WC 3 et 4, Mast Dynasty, US et Marine Fighters, ATF, Apache, Aces of the Deep et jeux sur disk. Tel à Jean-Philippe au 30 24 39 09.

Dép. 81 Vends Pentium 90, 16 Mo, DD 850 Mo, écran Samsung GLE 15», carte vidéo Miro, CD Rom 4x, carte son SB16, HP, imprimante, jeux... : 12000 Frs. Tel à Cyril au 63 51 07 76.

Dép. 82 Vends originaux CD et CDX et jeux disk : Destruction Derby, LBA, Rayman..., liste et prix à Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.

Dép. 83 Vends sur PC CD, news à prix sympa. Sébastien Mathis 88 Avenue Philippe Lebon 83000 Toulon.

Dép. 91 Vends jeux PC à 100 Frs Descent, System Shock, Quarantine, 7th Guest ou le tout por 350 Frs ou échange contre 1 ou plusieurs jeux. Tel à Renaud au 60 78 64 89.

Dép. 91 Vends matériel PC disks dur, Pentium, CD... Tel au 69 46 29 82.

Dép. 91 Vends jeux CD : Heroes of Might and Magic, Conquest of the New World, Tornado, Renegade... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends PC 486 Dx/80 : 256 Ko cachés , moniteur couleur, carte vidéo VLB 1 Mo, DD 420 Mo IDE 3», CD Rom 4x, SB Awe 16 bits, stéréo 100 % SB, écran 14», jeux, logiciels : 5500 Frs à débattre. Tel de 17 à 20 h à Sébastien au 60 16 60 68.

Dép. 91 Vends CD VF : Raymna, Lost Eden, faire offre ou échange possible, recherche GP Manager, Fields of Glory, Guignols de l'Info, Hardball 4. Tel au 64 48 89 77.

Dép. 92 Vends Compact Pentium 60 sous garantie 2 ans, DD 850 Mo, CD Rom 4x, écran 14» SVGA, son 16 bis, Windows 95 ou Dos, Money + works : 7000 Frs. Tel au 47 33 58 22.

Dép. 92 Vends nbx jeux et utils liste sur demande. Alain Medjadji 4 Rue des Droits de l'Homme 92110 Clichy.

Dép. 92 Vends jeux PC CD : Phantasmagoria, Actua Soccer, Ecstatica. Tel à Philippe au 46 42 24 53.

Dép. 92 Vends Compact 962 Pentium 60 sous garantie 2 ans, DD 850 Mo, CD Rom 4x SVGA, Win 95, 8 Mo de Ram, SB 16 + utilitaires PCI 2 Mo, prix 7000 Frs. Tel le soir au 47 33 58 22.

Dép. 93 Vends Pentium 133, 512 Ko cachés, 16 Mo Ram, carte SVGA 2 Mo, DD 1,3 Go, CD 6x, écran 17», carte son 32 Bits, HP 2x100 w, Win 95, sous garantie : 12 000 Frs. Tel à Fabrice au 49 44 04 40.

Dép. 94 Vends carte mère 486 avec processeur Intel 486 DX2 66, carte contrôleur 2 série 1//, 8 Mo ram, la carte mère à 1 port VLB, 3ISA et 3ISA/EISA, le tout 1500 Frs. Tle au 45 94 71 70.

Dép. 94 Vends jeux sur PC CD : Civilization II, Warhammer... Tel au 46 86 70 69.

Dép. 94 Vends 486 DX 66, 8 Mo, 280 Mo DD (en option 1 Go DD pleins), SB 16 ASP, CD 2x, Microsoft Office 4,2, Visual Basic, vends aussi nbx jeux disks et CD. Tel avant 20 h au 42 82 14 25.

Dép. 94 Vends lot de 7 jeux : Buried in Time, Baleine, Requins, Mythes et Légendes, Grand Prix Manager, Daemonsgate, Police Quest Swat VF, le tout pour 900 Frs. Tel à Fabien au 49 30 52 66.

Dép. 94 Vends CD Rom originaux : Rayman, Caesar 2 VF : 200 Frs, vends PC 155 Mhz 16 Mo EDO 2 Go... CD Rom x8, prix à débattre. Tel a 43 74 17 55.

Dép. 94 Vends PC DX4 100, 256 ko cachés, 8 Mo de Ram, Windows 95, DD 250 Mo, carte vidéo Cirrus Logic, carte son SB Pro, CD Rom x2, écran 14», jeux : 5000 Frs. Tel à Thomas au 46 80 38 17.

Dép. 94 Vends 2 barrettes Ram 4 Mo : 300 Frs l'unité, 1 carte vidéo Miro 20 SD PCI 2 Mo : 800 Frs, barrettes à 70NS. Tel au 48 93 90 33.

Dép. 94 Vends Pentium 90, 120 et 133, avec SB 16 bits, CD Rom 6x, CD MPEG, nbx jeux et utils... encore sous garantie. Tel à Grégory au 45 47 33 40.

Dép. 94 Vends oldies (Eye of the Beholder, Veil of the Darkness, Dongeon Hack...) 90 Frs l'un + modem VPC : 28800 BPS : 1090 Frs, logiciel internet, cherche contact en 3DS. Tel à Paul au 46 68 39 63.

Dép. 94 Vends jeux PC CD : Under a Killing Moon 100 Frs, Hardball 4 : 150 Frs, Dark Forces 180 Frs, GP Manager 180 Frs, vends ou échange Screamer 200 Frs, WC3 200 Frs. Tel au 42 07 93 03 de 18 à 22 h.

Dép. 95 Vends 486 DX50 VLB 8 Mo Ram, 250 Mo DD, carte vidéo VLB 1 Mo, SB Pro, écran 14» SVGA, CD Rom 4x Toshiba, nbx jeux : 4000 Frs. Tel au 34 64 94 46.

Dép. 95 Vends jeux sur PC VF : Gabriel Knight 2, Frankenstein, Caesar 2, Inca Collection, Fade to Black de 150 à 300 Frs. Tel à Christophe au 39 95 21 67 ou Nicolas au 39 95 53 76.

Dép. 95 Vends CM 486 Dx2 66, carte contrôleur, carte vidéo 512 Ko, CD Rom Sony 4x, le tout pour 1500 Frs. Tel au 34 08 09 04.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : Dark Forces et Full Throttle 120 Frs pièce. Tel à Sylvère au 39 83 13 42 après 19 h.

Dép. 95 Vends P120 16 Mo, DD 1,6 Go, CM ASUS 256 ko , vidéo 1 Mo, CD 4x, écran 15» : 9000 Frs, HP 660C : 1800 Frs, scanner A4 16 M : 1500 Frs, modem 14.4 : 600 Frs. Tel au 34 66 15 76.

Dép. 95 Vends jeux PC CD de 100 à 200 Frs. Tel à Virgile au 39 78 69 42.

Dép. 95 Vends jeux PC CD : Fifa 96, NBA Live 95, Wing Commander 3 et Mortal Kombat 2, le lot : 475 Frs, vends processeur Pentium 90 : 600 Frs, CD Rom Panasonic x2 : 250 Frs. Tel a 39 59 40 85.

DIVERS

CONTACT

Dép. 99 Echange nbx jeux sur MAC. Guffens Benjamin Rue Sauvenière 14, 4590 Ouffet Belgique.

VENTE

Dép. 6 Vends jeux sur MAC CD et disk à bas prix. Tel à Franck au 93 52 54 29 sur Nice.

Dép. 38 Vends ou échange sur MAC : Myst VF + le livre «Myst Stratégies et secrets» : 250 Frs, Sim City 2000 VF 150 Frs, recherche Rebel Assault 1 ou 2 et X-Wing. Tel au 76 25 47 44.

Dép. 51 Vends, échange, achète jeux et logiciels récents et anciens. Lobster Cidex 15 51160 Germaine ou 3615 Joystick Bal Lobster.

Dép. 75 Vends CDI 470VII avec films + jeux, jamais servi, sous garantie 2 ans : 3500 Frs. Tel au 44 63 04 69.

JOBS

Dép. 67 Cherche graphiste sur Amiga AGA pour réalisation de jeu en Freelance, style : Heroïc Fantasy. Doerr Maurice 202 Route de Mittelhausbergen 67200 Strasbourg.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

JOYSTICK 75 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES


Z
Vous croyez que j'ai une tête à me faire oublier ?
CMDR: ZOD
MON NOM EST Z COMME ZOD, GENERAL ZOD.
Disponible sur PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE
3615 WIE 2,23 F/min.
36 68 03 06 2,23 F/min
THE BITMAP BROTHERS
WARNER INTERACTIVE